PS3 • Wii • Xbox 360 • PC • PS Vita • PSP • DSi • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 252

HOBBY CONSOLAS

¡NUEVO! INCLUIMOS CONTENIDOS DE PC

AVANCE

Vuelve el fútbol

FIFA 13 (Wii U) y PES 2013 hacen el saque inicial

ANÁLISIS

Darksiders II

Jugamos con Muerte y vivimos para puntuarlo

PRIMER CONTACTO

Guild Wars 2

Recorremos su mundo de fantasía para PC

REPORTAJE

Superhéroes en acción

Reunimos 4 juegos con superpoderes

RESIDENT EVIL 6

Nuevos modos, más personajes, ¡y los zombis más salvajes!

¡EXCLUSIVA GALÁCTICA!

STAR WARS 1313

- VISITA AL ESTUDIO
- ENTREVISTAS
- NUEVAS IMÁGENES

Una nueva etapa llena de ilusión



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas
jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Guardaré este número de la revista con especial cariño, igual que guardo aquel de TodoSega en el que publiqué mi primer artículo cuando llegué a esta editorial, allá por el 93, o el primer número de Hobby Consolas en el que participé, en febrero del 99. Ahora escribo mis primeras líneas como director, y la experiencia que he acumulado durante todos estos años (que levanten la mano los que no habían nacido aún cuando comencé en esto) me sirve de ayuda para afrontar el reto, pero también para ser consciente de lo que Hobby Consolas representa y lo importante que es mantener el listón tan alto como lo ha dejado Manuel del Campo, a quien quiero agradecer la confianza que ha puesto en mí (por cierto, no os perdáis su nuevo "twitter" dentro de El Sensor). El tiempo dirá si acertó con la decisión o fue una insensatez…

Ser el punto de encuentro de todos los aficionados a los videojuegos está en el ADN de Hobby Consolas desde su nacimiento, y por eso este número quiere servir también de invitación para que se unan a nosotros los jugadores de PC. Incorporar este formato era algo que muchos nos reclamabais desde hace tiempo, y ahora por fin hemos dado el paso. Antes de que nos lo preguntéis, os voy a decir que sí, que nos ha costado mucho decidirnos (252 meses nada menos), y que no, que no vamos a cambiar el nombre de la revista. Esto me da pie para comentaros otro cambio que podéis comprobar en esta misma página: para todo lo que tenga que ver con el PC vamos a contar con el apoyo de José Luis Sanz, uno de los "padres fundadores" de la revista, que está de vuelta para aportarnos su experiencia en este campo y servir de correa de transmisión con nuestra parte online desde su puesto de director de Hobbyconsolas.com.

Os recomiendo que os paséis por nuestra web, si es que no lo habéis hecho ya, porque Hobbyconsolas.com no solo luce un aspecto nuevo y más atractivo que antes, sino que también ha ampliado el foco a otros contenidos que creemos que son afines a vuestros gustos: estrenos de cine, cómics, DVD y Blu Ray tienen ahora cabida en una propuesta que no ha hecho más que comenzar, y que se irá haciendo más atractiva en el futuro. Espero que os guste, porque hay mucho esfuerzo detrás y, aunque suene retórico, todo está hecho pensando en vosotros.v

Síguenos en **twitter**
No te pierdas nuestros tweets
@Hobby_Consolas



Síguenos en **nuestra web**
www.hobbyconsolas.com

Síguenos en **facebook**
hazte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas



LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Una galaxia cercana. He tenido la enorme suerte de visitar Industrial Light and Magic (no os imagináis lo que supone para un fan de Star Wars) y atravesar las medidas de seguridad más extremas para descubrir qué oculta el juego más prometedor de esta saga en mucho tiempo. En palabras de Vader, muy impresionante.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Frikadas olímpicas. Elsa García, gimnasta mexicana, usó música de *The Legend of Zelda* durante su actuación en los Juegos Olímpicos. Kohei Uchimura, empleado de Konami, ganó el oro en estos juegos, también en gimnasia. ¿Casualidad o una muestra más de la creciente presencia de los juegos en nuestra sociedad?



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

Mi presentación. 20 años no son nada. O eso decía el tango. El caso es que ese es el tiempo transcurrido desde que me fui de Hobby Consolas hasta hoy. Y lo hago con la misma ilusión que entonces aunque, eso sí, llamándome por mi nombre y olvidando aquel pseudónimo de J.L. Skywalker. Seguro que algunos os acordáis...



LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 252



PÁGINA 34 REPORTAJE

RESIDENT EVIL 6

Hemos probado el juego más esperado y os hablamos de todas las campañas y los modos extra. ¡Brutal!



PÁGINA 42 REPORTAJE

STAR WARS 1313

Hemos visto el nuevo juego de la saga galáctica y aún estamos impactados. Acompañadnos en este viaje exclusivo.



PÁGINA 66 NOVEDAD

DARKSIDERS II

¡Muerte vive! Llega el juego con más acción del verano, pero, ¿estará a la altura? Lo analizamos para averiguarlo.



PÁGINA 50 REPORTAJE

LA HORA DE LOS SUPERHÉROES

Un divertido repaso a todos los justicieros que velarán por la paz consolera. Sus juegos, sus orígenes, sus poderes...



PÁGINA 114 AVANCE

PES 2013

¿Eres de Cristiano o de Messi? Tranquilo, pronto podrás volver a jugar con ellos. ¡Vuelve PES!

TODOS LOS JUEGOS

¡EL CRIMEN ORGANIZADO VA A ASALTAR LOS VIDEOJUEGOS!

Llegan las mafias



TRIADAS (SLEEPING DOGS)

LA MAFIA CHINA se bautizó así porque sólo había tres profesiones a las que les permitían manejar armas (cuchillos en este caso). Se trataba de los cocineros, los peluqueros y los sastres, y poco a poco se fueron encargando de otros "menesteres" dentro de la comunidad... incluso lo que ocurría al margen de la ley.

Aunque también se encuentran en la **China continental** y en las comunidades de emigrantes, su centro de operaciones es la isla de **Hong Kong.**





Para reconocerse, los miembros de la mafia llevan a cabo **ritos de iniciacion** y se **tatúan** animales mitológicos, como el fénix, el dragón o leones chinos.

WEI SHEN

También conocido como "la serpiente", el protagonista del juego es un agente de la policía de San Francisco que trabaja infiltrado en la poderosa triada Sun on Yee. Es un luchador experto, conductor y maestro en el uso de armas de fuego.

Sus actividades incluyen el **blanqueo de dinero**, la extorsión, la prostitución y el **tráfico ilegal de personas**. Se defienden con armas y las **artes marciales.**



Con la llegada de *Sleeping Dogs* y *Yakuza 5* os vais a enfrentar a estos peligrosos grupos criminales. Será mejor que los conozcáis a fondo...

orientales



YAKUZA (YAKUZA 5)

NACIÓ EN EL SIGLO XVII y su nombre está vinculado a un juego de cartas que se jugaba de manera clandestina. En realidad se trata de un grupo muy organizado, que funciona como una empresa, y también lleva a cabo actividades legales. Incluso crearon grupos de ayuda a los afectados del terremoto de 2011.



Se pueden encontrar en el barrio de **Kabukicho**, en los callejones que hay detrás de los rascacielos de **Shinjuku**, en **Tokio**. También es muy famosa la yakuza de **Osaka.**



Los tatuajes de cuerpo completo, llamados **horimono**, se realizan de forma tradicional (muy dolorosa) y **se pueden ocultar** con la ropa, para no delatarse por la calle.



Las actividades propias de la Yakuza son el **juego ilegal**, el control de los sindicatos y la **extorsión**. Tienen acceso a armas de fuego y también dominan la **katana** y las artes marciales.

SHUN AKIYAMA

Es propietario de Sky Finance, y se dedica a cobrar los interesas de la gente a la que ha prestado dinero. También posee un club privado llamado Elise, donde se puede "tontear" con las camareras, y tiene conexiones con el clan Tojo.

La imagen

Una galaxia muy lejana

¿En qué lugar, aparte del planeta Dagobah, tendrían una estatua del maestro Yoda? Pues nada menos que en la Industrial Light and Magic, en San Francisco. Hasta allí hemos viajado para ofreceros nuestro reportaje exclusivo de *Star Wars 1313*. ¿Queréis ver lo que nos depara? Hmm, ayudaros podríamos.

→ LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



Facebook

Participa en nuestro perfil oficial:
www.facebook.com/hobbyconsolas



Iñaki Castro

"Tomaos al PC igual, una consola donde se puede entrar a internet, programar, retocar fotos, ver pelis, escuchar música..."



Gabriel HIdalgo

"Di que si Hobby! Más información nunca está de más, además somos muchos lo que jugamos en PC y no sabemos de novedades, etc."



Miguel A. Yestera

"No me gusta la idea, si se llama Hobby Consolas, que sea de consolas. Para PC está Micromanía que está muy bien."



Abraham MJ.

"Veo a muchos fan boys criticando que se aumente la cantidad de información en la revista? de que fuman?."



Twitter

Participa en nuestra página:
@hobby_consolas



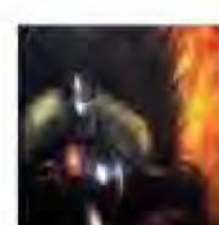
@CristinPG

"hobby_consolas le da a Prometheus un 6, y yo le doy a ellos un 10 en la crítica. Con ganas de ver la peli y poder opinar sobre ella :)"



@washpoeder

"yo una vez quise hacer una colección de pelis basadas en videojuegos...pero es que la calidad de todas ellas es pésima..."



@THE_ AMAZING_Me

"Aún me estoy acostumbrando a la nueva web, pero me gusta lo que han hecho en @ Hobby_Consolas."



@MigueSoloRFP

"Aquí tenéis a un veterano de hobbynews que está impaciente con el cambio, a ver si es tan bueno como se anuncia."



Hobbyconsolas.com

Participa en nuestros foros:
www.hobbyconsolas.es/foros



Fenrir

"¿A dónde llegará Wii U? Hmmmmm... pues a mi casa. XDDDDDDDDDDD"



Ted Mosby

"Veo una consola, un libro... e intento disfrutar de ellas desde lo que ofrecen. Es inevitable dar vueltas sobre qué podría haber sido."



Jochamo

"Soy bastante optimista con Vita por que es una gran consola a pesar de que este año hay pocos juegos son bastante buenos."



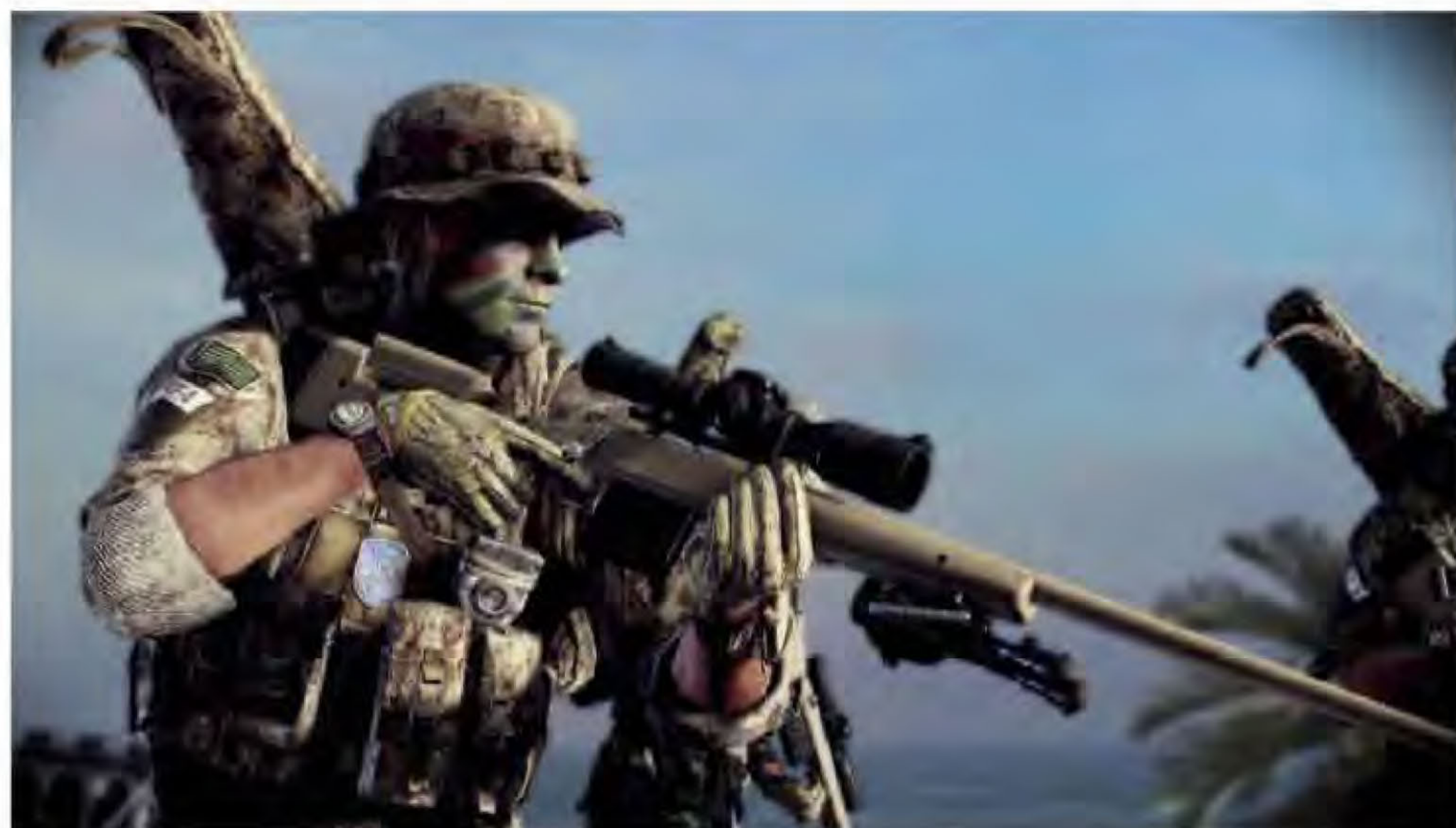
James McCloud

"Un juego de Atari 2600 llamado *Star Fox*. Lo jugué después de jugar al *Starwing* de la SNES, y me pareció un despropósito."



LA POLÉMICA

¿Deben aparecer los atentados del 11-M en Medal of Honor?



Sí



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Hay que asumir nuestra historia

Los atentados del 11-M en Madrid fueron muy dolorosos, y no deberían trivializarse. Pero un pueblo también debe asumir estos episodios históricos e incorporarlos a su recuerdo y a su cultura. En *Medal of Honor* ya han tratado hechos traumáticos como Pearl Harbor o la guerra en Europa, desde el respeto hacia soldados y civiles. Si además mejora el realismo del juego y nos da la oportunidad de conocer un poco mejor lo que pasó, estoy de acuerdo con que se utilicen en un videojuego.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

La necesidad de tener tacto

La historia es la que es y no se puede cambiar. Sin embargo, cuando hay muertes y sufrimiento de por medio, conviene tener tacto. Me viene a la cabeza el caso de *Metal Gear Solid 2*, del que desapareció la presencia de las Torres Gemelas (que, inicialmente, estaba prevista) tras el 11-S para no herir sensibilidades. Tampoco se trata de censurar, pero convendrás conmigo, David, en que, para muchos, revivir el mal trago del 11-M, que está muy reciente, no es agradable. No es como Pearl Harbor.

SUBEN

→ **HOBBYCONSOLAS.COM** ¿Aún no conocéis el portal de videojuegos y entretenimiento más innovador de la red? Pues no dejéis de visitarnos.

→ **STAR WARS 1313.** Hemos visto (y os contamos en exclusiva) como será el juego más adulto, ambientado en La Guerra de las Galaxias.

→ **DEADLIGHT,** el inquietante juego de zombis, hecho en España, que acaba de estrenarse en el bazar de Xbox Live.

→ **GAMESCOM,** la feria europea de videojuegos, se celebrará cuando leáis estas líneas. Y nosotros estaremos allí.

BAJAN

→ **EL MONTAJE** descarado de Photoshop (con Messi y Soldado) que aparece en la carátula del próximo *FIFA 13*.

→ **LA CANCELACIÓN DE INSANE,** el juego dirigido por Guillermo del Toro, que estaba desarrollando THQ.

→ **LA INCERTIDUMBRE** sobre cuándo llegará *Dawnguard*, la primera expansión de *Skyrim* a PlayStation 3.

→ **EL GUIONISTA DE ARKHAM CITY,** Paul Dini, que se ha desvinculado de la saga protagonizada por Batman.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Hideo Kojima
Creador de *Metal Gear Solid*.

"Hacer un *Metal Gear* es como los Juegos Olímpicos. Un gran evento celebrado cada cuatro años."



Gabe Newell
Director de Valve.

"Windows 8 es una especie de catástrofe para cualquiera que se mueva en el mundo del PC."



Cristoph Hartmann
Director de 2K Games.

"Hasta que los juegos sean fotorrealistas, será muy difícil entrar en nuevos géneros."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Sin límite de caracteres, que algo bueno tiene aún el papel...

A quién seguir



Naughty Dog
A tope con *The Last of Us* y *Uncharted 3*. Estos tíos no parecen descansar nunca.



DayZ
Este mod de *ArmA II* con zombies ha superado el millón de usuarios. Brutal.



hobbyconsolas.com
Por supuesto. Estamos que nos salimos. Ahora también con cine y cómics.

Tendencias

- #Medal of Honor
- PSN +
- #Halo 4
- Prince of Persia
- #Potencia Wii U
- Rockstar
- Dishonored
- Películas de videojuegos



Sígueme en mi Twitter digital: @manu_delcampo

Actualidad



La nueva Xbox @microsoft
Microsoft ha hecho mención por primera vez a "la nueva Xbox". Ha sido en una entrevista sobre el nuevo dominio de su correo, Outlook.com, y hablando de las posibilidades de integración con Windows 8.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Pues ya era hora. Después de tantos rumores no está mal que al menos reconozcan que existe. Eso sí, ya que se ponen, podían empezar a confirmar y/o desmentir todo lo que se ha ido diciendo hasta ahora, que es mucho y muy importante, como la posibilidad de usar o no juegos de segunda mano.



Polémica @medalofhonor
La inclusión de una escena claramente inspirada en los atentados de Madrid de 2004 en el último trailer de Medal of Honor Warfighter ha desatado la polémica.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Ya he escrito una entrada en mi blog de hobbyconsolas.com El tema sigue candente. Quizá nos escuece que el asunto lo traten desde fuera. O que no lo traten con el debido respeto. Aunque de esto los estadounidenses también saben un poco...

Para la reflexión



Inspiración @neymar
La joven estrella de la selección brasileña ha declarado en los pasados J.J.O.O. " Me inspiro en los videojuegos, de manera que en el campo pruebo los regates que practico en la consola".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Tenía que suceder. Neymar ha crecido con los videojuegos y su inspiración ya no es de este mundo... sino del de las consolas. Se acabó lo de mi ídolo es Maradona o Zidane. Los videojuegos se inspiraron en ellos y ahora las nuevas estrellas se inspiran en los videojuegos. Por cierto, ¿será con el *Pro* o con el *FIFA*?



Los juegos de las navidades @usuariosuk
Estos son los juegos que los usuarios del Reino Unido consideran más potentes para Navidades: Call of Duty, FIFA, Medal of Honor, Need For Speed, Assassin´s Creed III y Dishonored.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Un reflejo de lo que sucede en los últimos años: solo una nueva franquicia entre sagas súper explotadas. Pero es que las cifras cantan: 5 de estos juegos generarán el 40% de las ventas de esta campaña. Ni se innova... ni lo demandamos.

MOLA

Poder controlar los semáforos como el protagonista de Watch Dogs y no llevarme más broncas del jefe por haber llegado tarde al curro.
La pregunta que surge es... si alguien de tráfico te pilla haciendo eso con el móvil, ¿cuántos puntos te quitan del carnet de conducir?



Que uno de los logros de *Lollipop Chainsaw* sea mirar por debajo de...
...¡la puerta! Es la puerta, ¿no?

Que, gracias a la ayuda de mi abuela, me haya pasado *El Profesor Layton*.
Hay que escuchar nuestros mayores. Y no le dejes *Metal Gear*, que te lo funde.

Que como PS Vita es la nueva portátil de Sony, los precios de los juegos de PS2 están por los suelos.
También influirá que la consola tenga una década a sus espaldas. ¿No querrías decir PSP?

Estar jugando a *Deus Ex Human Revolution* y ver un póster de *Final Fantasy XXVII*.
Como ambos juegos son de Square, se han permitido ese "jachondeo". Ay, cómo son...

La colección de camisetas que vestía Daniel Quesada en el E3. Eso sí que es un sello "made in Spain".
Al pobre le das una camiseta de colores y es más feliz que una perdiz.

Que el arco se haya vuelto a poner de moda en los videojuegos: *Assassin´s Creed III, Far Cry 3*...
Nos gusta hacer el indio.



Que empecéis a dar críticas sobre películas en vuestra web. Cada vez llegáis a más, campeones.
Spielberg y nosotros, amigos íntimos, ¿sabes?

NO MOLA

Tener que pagar tanto por Battlefield Premium. ¡Con esos precios, al final voy a tener que vender a mi propio hermano para tenerlo!
Siempre hemos sabido que la guerra es un negocio. Lo que no sabíamos es que iba a ser un negocio tan caro, amigos de Electronic Arts...



Que un amigo me llame traidora y deje de hablarme por haberme comprado *Kingdom Hearts 3D*.
¿Qué pasa? ¿Que él es más de los Looney Tunes?

Quedarte de "Rodríguez" todo agosto y tener la PS3 estropeada.
Si se te hubiera roto con *Just Cause* te quedarías de "Rico Rodriguez". Esto ya es humor avanzado, ¿eh?

Que Manuel del Campo ya no esté en Hobby Consolas. ¡Nada será lo mismo sin él!
Que no se vaaaaa, que sólo se pone un peldaño más arriba... Tranquilos, que seguiréis sabiendo de él.

Que los de Bethesda mareen la perdiz con las plataformas en las que saldrá *Dawnguard*.
Viendo los bugs que ha tenido el juego, no nos extrañaría que la perdiz se volviera invisible de repente. Ejem...

***Kinect Star Wars*. Tengo agujetas en partes del cuerpo que ni conocía... ¡por haber jugado sólo una hora!**
Es que es realista. ¿O crees que ser un caballero Jedi es un paseo por el campo?



El tiempo que pasa desde que anuncian un *GTA* hasta que finalmente podemos jugarlo.
Ya sabes lo que suele decirse: las cosas de palacio van despacio.

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es | O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas | Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE JULIO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 12	(PS3)	-	1
2	Max Payne 3	(PS3)	3	3
3	Diablo III	(PC)	-	1
4	Formula 1 2011	(PS3)	7	3
5	Pro Evolution 2012	(PS3)	-	1
6	Call of Duty Modern W. 3	(PS3)	1	9
7	FIFA 12	(PSP)	-	1
8	Assassin´s Creed Revel.	(PS3)	-	1
9	FIFA 12	(360)	-	1
10	Gran Turismo 5	(PS3)	-	1





Diablo III
Hay quien dice que el PC está acabado. Entonces, ¿qué hace un juego de esta plataforma en tercera posición? ¿Eh? ¿EH? Con títulos roleros así de contundentes, la salud de esta plataforma está garantizada.

Max Payne 3
El pobre está metido en un lío, pero no en cuanto a ventas. Tres meses seguidos lleva en el podio este antihéroe de Rockstar.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 12
2 Max Payne 3
3 Formula 1 2011
4 Pro Evolution 2012
5 COD Modern Warfare 3

XBOX 360
1 FIFA 12
2 Max Payne 3
3 Forza Motorsport 4
4 Assassin´s Creed Rev.
5 Dark Souls

Wii
1 Michael Jackson
2 FIFA 12
3 Just Dance 3
4 Zumba Fitness 2
5 Skylanders Spyros...

PC
1 Diablo III
2 Total War Shogun 2
3 Pro Cycling Man. 2012
4 WOW Cataclysm
5 WOW Wrath of the...

3DS
1 Super Mario 3D Land
2 Mario Kart 7
3 Mario Tennis Open
4 Kingdom Hearts 3D
5 Kid Icarus: Uprising

PS VITA
1 Uncharted: el Abismo...
2 Metal Gear Solid HD
3 Gravity Rush
4 FIFA Football
5 Modnation Racers

NDS
1 Inazuma Eleven 2: Ven.
2 Inazuma Eleven 2: Tor.
3 New Super Mario Bros
4 Bob Esponja Surf...
5 Pokémon Blanco

PSP
1 FIFA 12
2 Pro Evolution 2012
3 Assassins Creed Blood.
4 Spiderman Movie 3
5 GTA Vice City Stories

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 16 al 22 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 Kirby´s Dream Collection Esp. Edition Wii
2 Pokémon Blanco y Negro Versión 2 NDS
3 Rune Factory 4 3DS
4 Digimon World Re: Digitize PSP
5 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2012 PS3
6 Taiko no Tatsujin: Chibi Dragon... 3DS
7 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2012 PSP
8 Warriors Orochi 3 PSP
9 New Class of Heroes Mono: Toki no... PSP
10 Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2012 Vita



Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 2012. Quizá no lo sepáis, pero el béisbol es un deporte muy popular en Japón. Tres versiones de su simulador más popular entran en lista.

En EE.UU.

Del 15 al 21 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1 NCAA Football 13 Xbox 360
2 NCAA Football 13 PS3
3 Heroes of Ruin 3DS
4 LEGO Batman 2: DC Super Heroes Wii
5 MLB: The Show PS3
6 LEGO Batman 2: DC Super Heroes Xbox 360
7 Wii Sports Wii
8 Pokémon + Nobunaga´s Ambition DS
9 Call of Duty: Modern Warfare 3 Xbox 360
10 Just Dance 3 Wii



NCAA Football 13. Y seguimos con los deportes, porque el fútbol americano es el rey en el país de las hamburguesas. Es como si fuera el *FIFA* de nuestros lares...

En Gran Bretaña

Del 24 al 30 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 London 2012 Xbox 360
2 Ghost Recon: Future Soldier Xbox 360
3 London 2012 PS3
4 LEGO Batman 2: DC Super Heroes Xbox 360
5 Kingdom Hearts 3D 3DS
6 The Amazing Spider-Man Xbox 360
7 Mario & Sonic en los JJOO 2012 Wii
8 Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360
9 LEGO Batman 2: DC Super Heroes Wii
10 Dead Island Xbox 360



Kingdom Hearts 3D. ¿Alguien dudaba que este juego fuera a arrasar en las tiendas? La combinación de Square + Disney nunca falla... Tampoco en Inglaterra.

La cifra

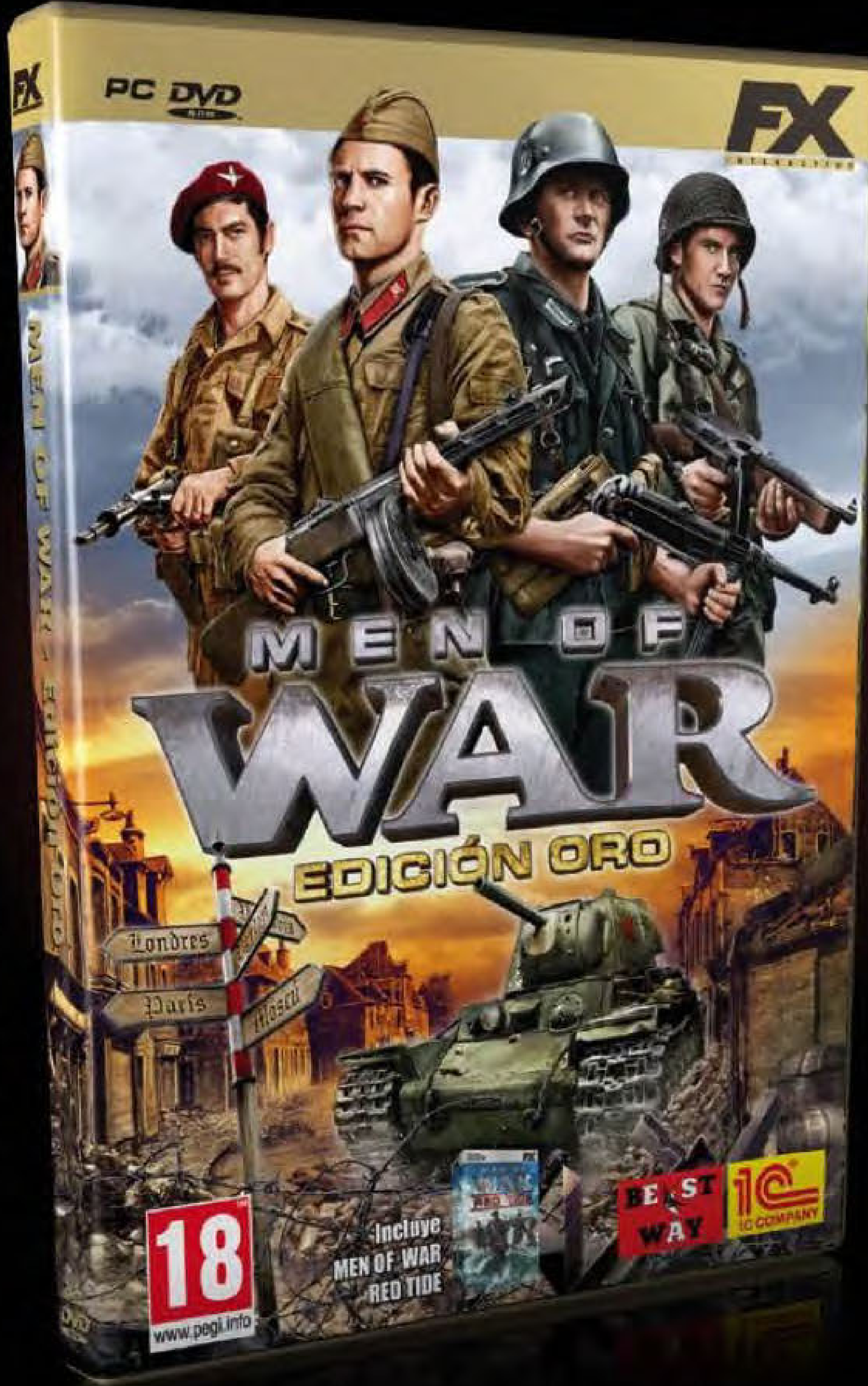
3.000.000



de descargas sumó Minecraft el pasado 20 de julio en su versión descargable para Xbox 360.

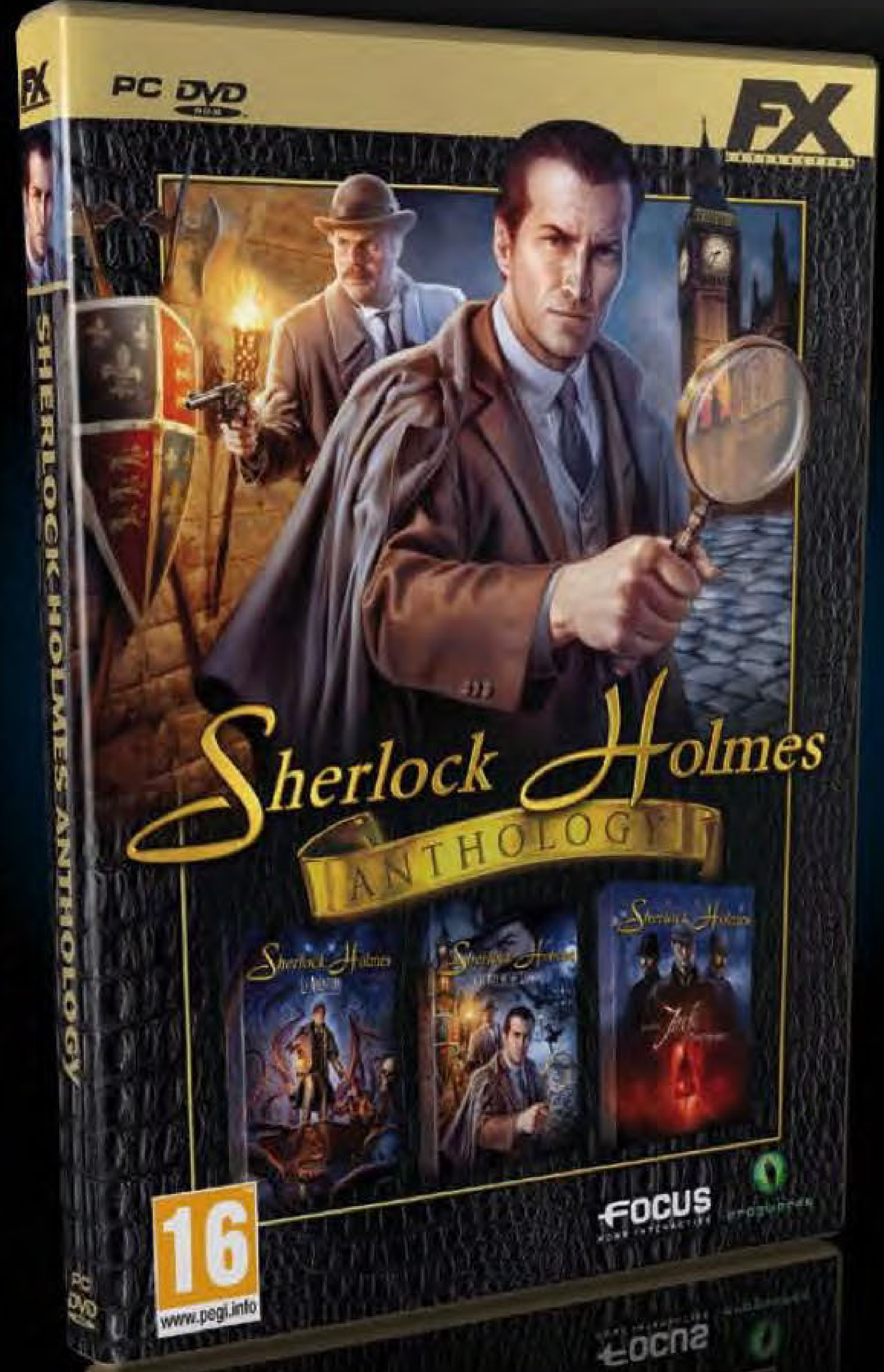
FX PREMIUM | COMPLETAMENTE

Estrategia



Despliega tu estrategia en el campo de batalla.

Aventura

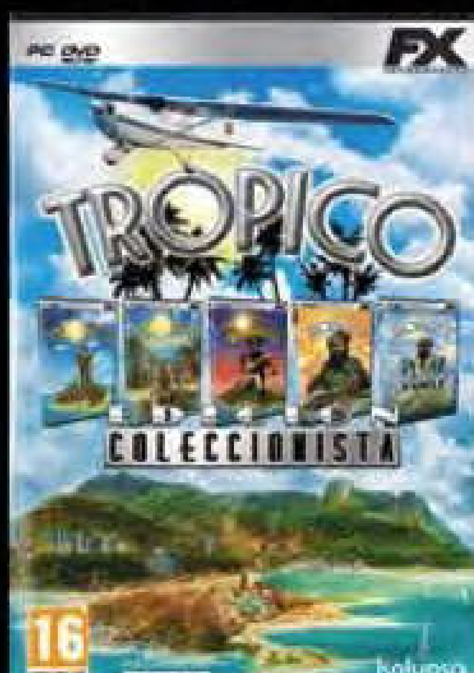


La trilogía definitiva con los casos más apasionantes.

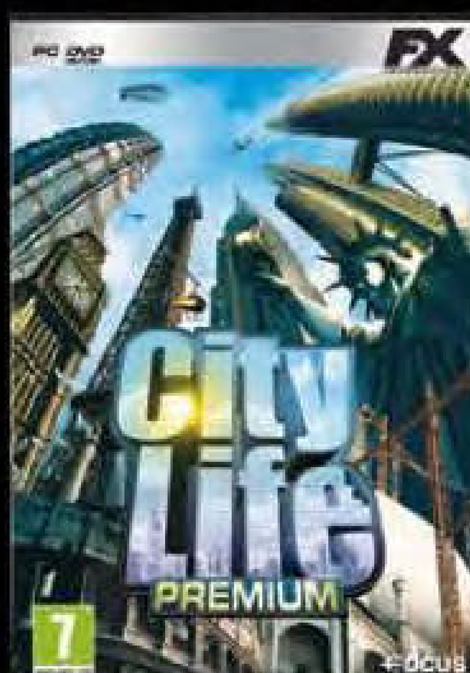




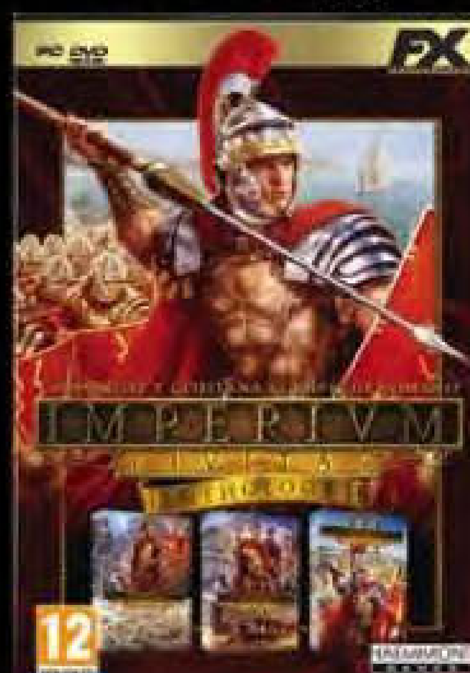
Tropico Coleccionista



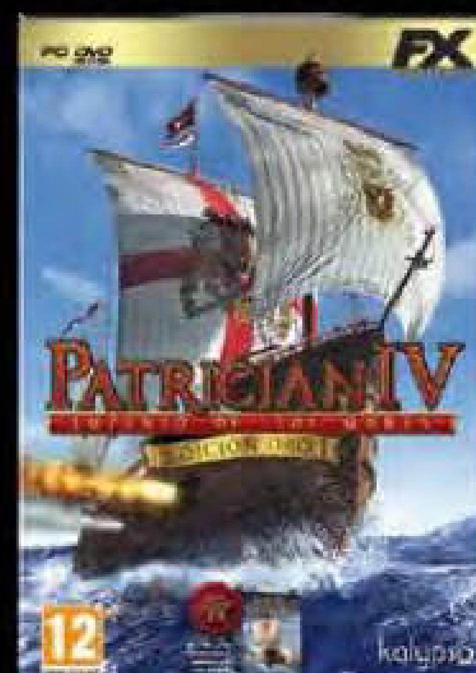
City Life Premium



Imperivm Civitas Anthology



Patrician IV Edición Oro



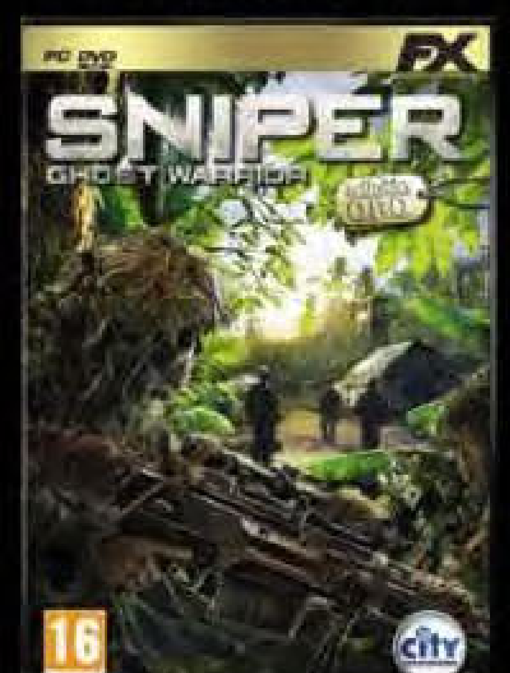
Drakensang Anthology



Real Warfare Anthology

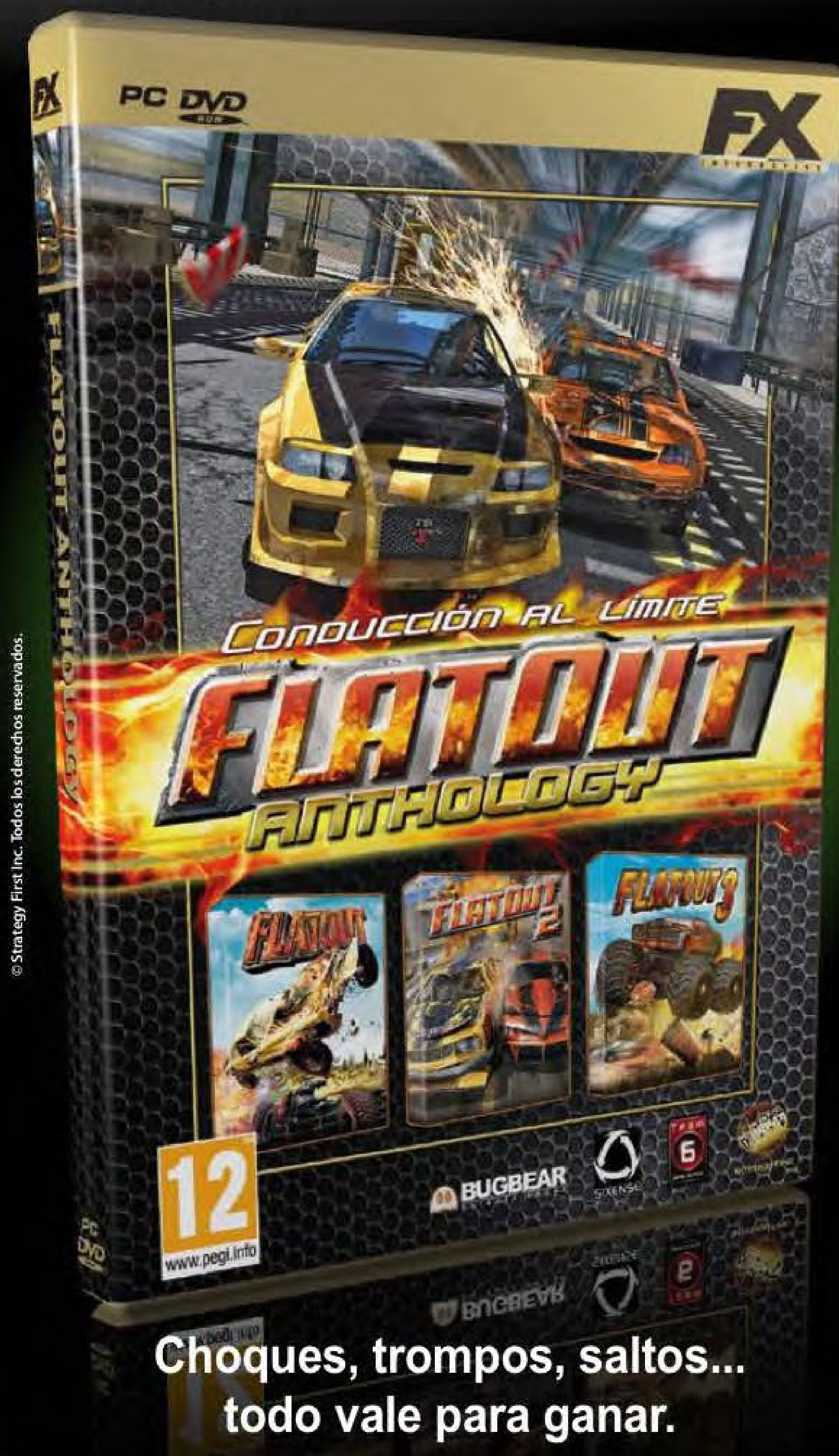


Sniper Ghost Warrior Edición Oro



EN ESPAÑOL | POR SOLO 9'95€

Conducción



Choques, trompos, saltos...
todo vale para ganar.



Simulación



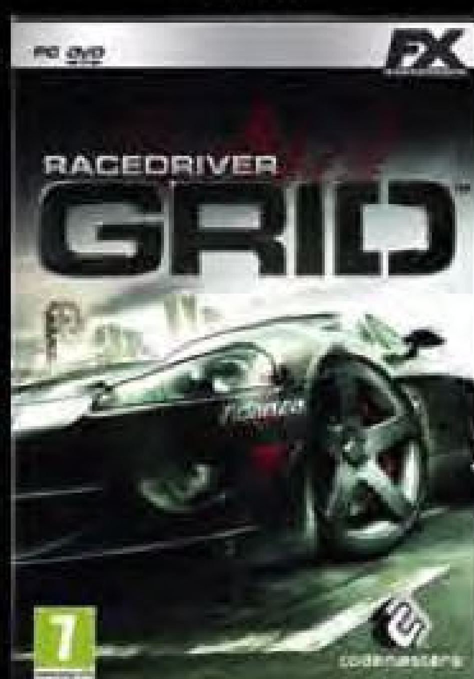
Pilota los cazas más emblemáticos en las batallas aéreas decisivas de la II guerra mundial.



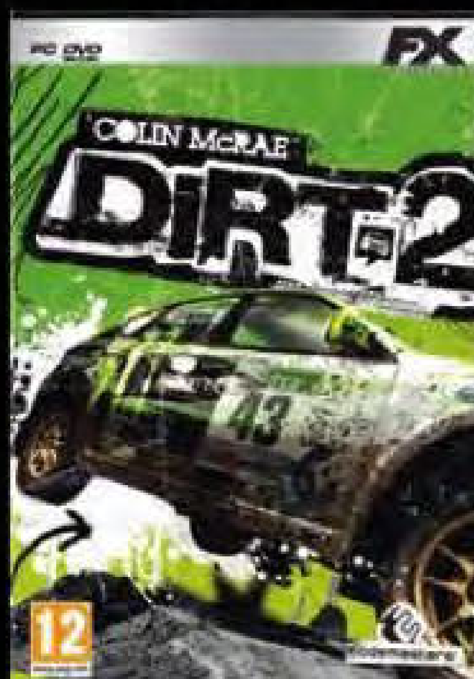
Dungeons
The Dark Lord



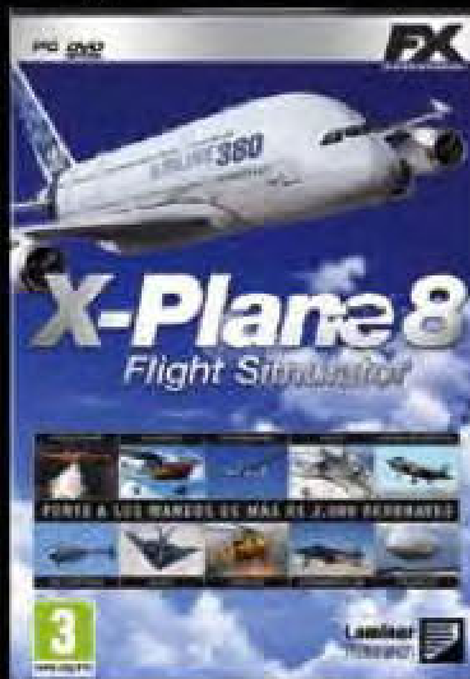
Race Drive
Grid



Colin McRae
Dirt 2



X-Plane 8
Flight simulator



facebook.com/juegosFX
twitter.com/juegosFX
youtube.com/FXjuegos

EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS PREFERIDA POR SOLO

9'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360 - PC

Mezcla de tiros, rol y cooperación

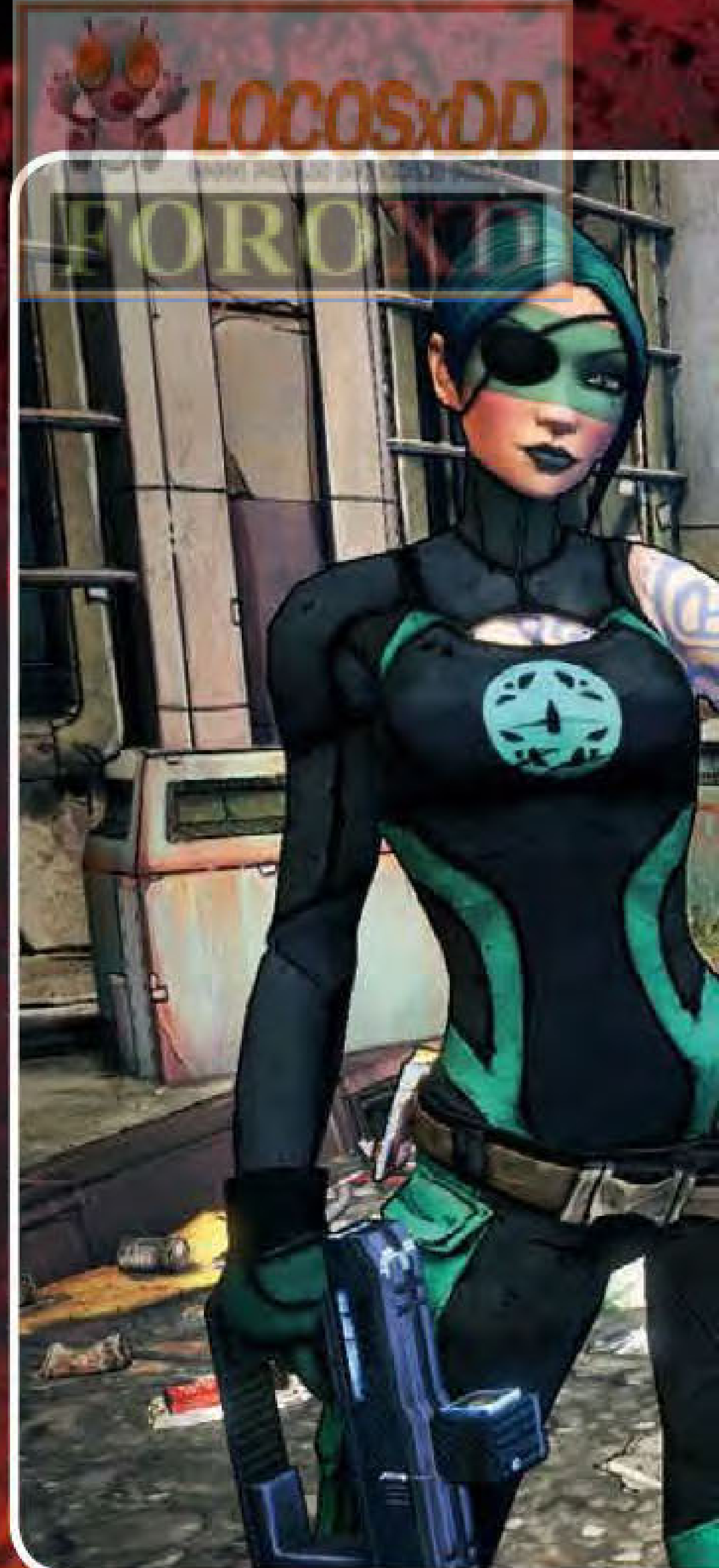
Ya hemos probado Borderlands 2, que llegará a las tiendas el 21 de septiembre para llevar al extremo las virtudes de la primera entrega: infinidad de armas, cinco protagonistas, multijugador...

El primer *Borderlands* fue una de las sorpresas de esta generación. Se trataba de un "shooter" en primera persona con pinceladas de rol, como subidas de nivel, la presencia de personajes con diversas habilidades o la existencia de un mundo abierto por el que moverse. Junto a eso, destacaban **el espectacular multijugador cooperativo, para cuatro usuarios online** o dos a pantalla partida, y un estilo gráfico "cel shading" muy vistoso.

El próximo 21 de septiembre verá la luz su secuela, y ya hemos tenido la ocasión de dar nuestros primer paseo por Pandora, donde, de nuevo, habrá que plantar cara a Jake el "Guapo", el líder de la corporación Hyperion, que andará enfrascado en la tarea de resucitar a un peligroso alienígena conocido como "el Guerrero". Esta vez, **Pandora no será un mero desierto, sino que también incluirá parajes como tundras, volcanes o bosques.**

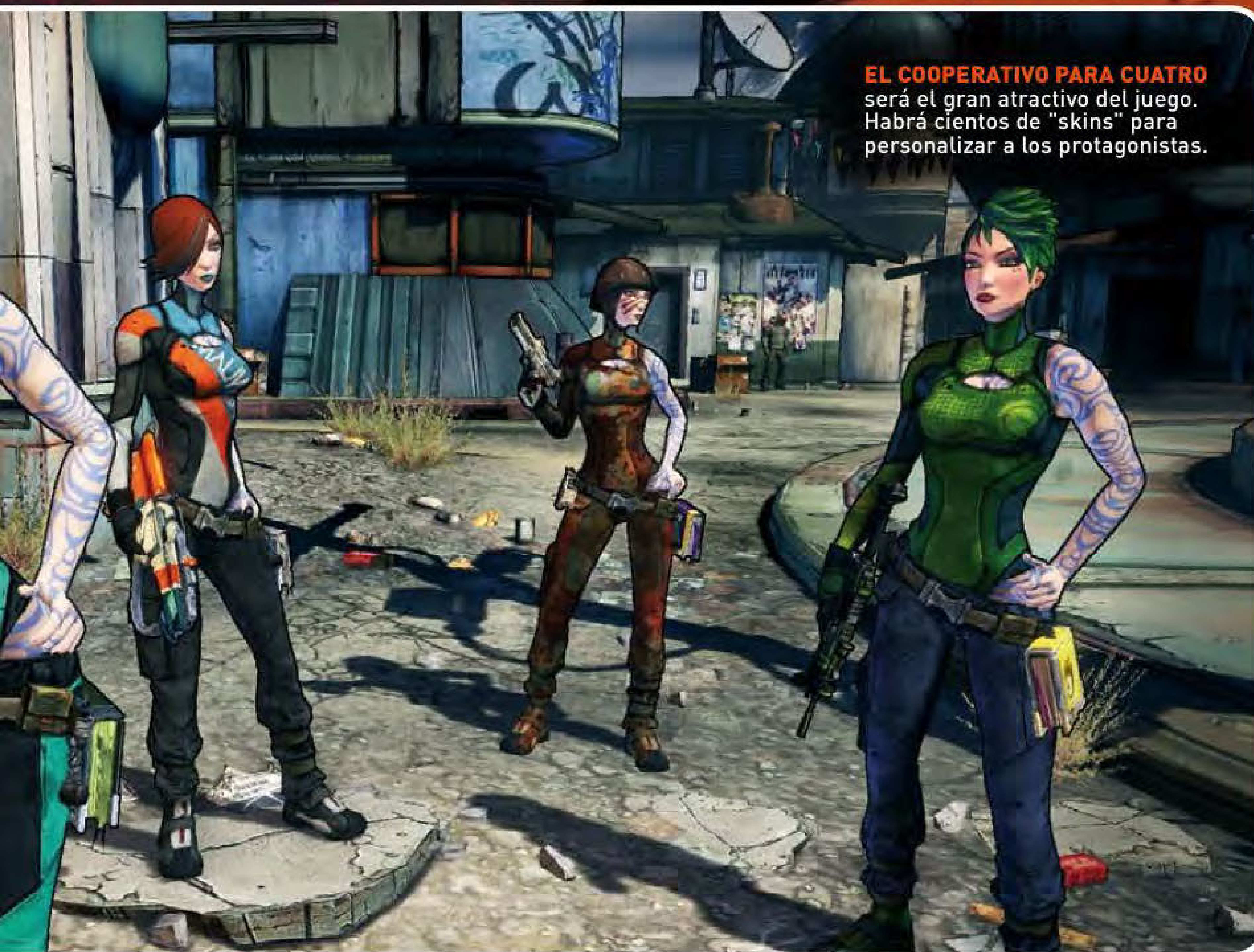
Las armas se contarán por centenares, así como las posibilidades de personalización de los cinco tipos de personajes, que tendrán 50 niveles de progresión. Cada protagonista tendrá sus propias habilidades. Axton, el soldado, será el más equilibrado y uno de sus poderes será el de desplegar torretas. Zero, el asesino, podrá volverse invisible y acumular combos a filo de katana. Salvador, el gunzerker, podrá empuñar dos armas a la par o liarse a puñetazos. Maya, la sirena, tendrá poderes curativos y podrá usar bolas de energía para mandar a los enemigos a otra dimensión. Por si fuera poco, **tres meses después del lanzamiento, habrá un DLC (gratuito para quienes reserven el juego)** para descargarse el Mechromancer, una mujer biónica cuyas balas rebotarán por el escenario y que podrá invocar robots. Lo mejor de todo será combinar las habilidades junto a tres amigos, en el espectacular multijugador cooperativo.

La variedad de las misiones se ha incrementado, **y la historia principal, según sus desarrolladores, durará 50 horas.** Apunta a ser uno de los bombazos del año. *





EL "CEL SHADING" bañará el apartado gráfico de esta espectacular mezcla de rol y disparos en primera persona.



EL COOPERATIVO PARA CUATRO será el gran atractivo del juego. Habrá cientos de "skins" para personalizar a los protagonistas.



TINA LA "CHIQUITINA" será uno de los mejores personajes secundarios. El humor bestia y el cuidado doblaje al español harán el resto.



SANCTUARY era el escenario donde se desarrollaba la beta que probamos. Había decenas de misiones y encargos disponibles.

LA HISTORIA PRINCIPAL DURARÁ MÁS DE 50 HORAS, SEGÚN LOS DESARROLLADORES DE GEARBOX

NOTICIAS BREVES

EA ANUNCIA ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL



La tercera entrega de esta saga de acción nos pondrá en la piel de Alpha y Bravo, dos agentes a los que se les asignará una misión de lucha contra el narcotráfico en las peligrosas calles de México. El cooperativo será una de sus fortalezas.

A LOS SIMS LES GUSTAN TODAS LAS ESTACIONES



La expansión *Los Sims 3 y las Cuatro Estaciones* llegará en el mes de noviembre a PC y Mac, con actividades como nadar, fútbol, snowboard o diversos festivales.

MÁSTER UNIVERSITARIO



A partir de septiembre, la Universidad Politécnica de Madrid impartirá un Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, de un año de duración. El máster consta de asignaturas como "Guión", "Arte" o "Diseño para dispositivos móviles" y el trabajo final consiste en el desarrollo de un videojuego propio. El precio del título es de 6.000 euros.

LUCHADORES PARA SONY

Se ha anunciado que *PlayStation All-Stars Battle Royale*, el juego de lucha de Sony, que llegará a PS3 y Vita el 25 de octubre, contará con Heihachi, Toro Inoue, Cole McGrath y Jake y Daxter como personajes jugables.



PRIMEROS DATOS Wii U

La tableta de Mou es la inspiración

La simulación de FIFA 13 explotará las funciones del mando de Wii U, y acompañará el lanzamiento de la consola de Nintendo a finales de año.

A los aficionados al fútbol seguro que les suena el "Mou Pad", una tableta que José Mourinho utiliza en sus entrenamientos, en lugar de la clásica libreta. Pues bien, la adaptación de *FIFA 13* para Wii U recordará mucho a ese dispositivo, ya que **hará un uso expreso de las capacidades del genial mando de la consola.**

En la televisión, veremos la perspectiva con las cámaras habituales; sin embargo, la pantalla táctil del mando abrirá un mundo nuevo de posibilidades. Gracias a él, se podrán jugar partidos cooperativos de hasta cinco jugadores: **el jugador con el "gamepad" dispondrá de un radar para ordenar carreras de apoyo** o transiciones de ataque y defensa, mientras que los otros cuatro jugadores usarán el Wiimote.

Cuando estemos en pleno partido, la pantalla táctil servirá para dirigir los pases, chutar faltas y penaltis, hacer entradas o cambiar el cursor. Sin duda, lo mejor será **ponernos, literalmente, en los ojos del futbolista en las jugadas a balón parado.** Si lo preferimos, la pantalla podrá servirnos de apoyo "logístico", para presentarnos las estadísticas de los jugadores que estén sobre el campo, ver análisis de datos o modificar el esquema táctico. **Por otra parte, el giroscopio valdrá para chutar a puerta, con sólo agitar el mando.** Asimismo, se podrán dar charlas en el descanso para motivar a los jugadores. Como veis, no son pocas las novedades jugables del *FIFA 13* de Wii U respecto al de otras consolas.

En cuanto a las características generales del título, se mantendrán todas las virtudes de las otras versiones: **la licencia de más de 500 equipos, gráficos en HD, el motor de colisiones, los regates de precisión,** la presencia del frenético día de cierre del mercado de fichajes en el modo Carrera... A eso, hay que añadir que el online incluirá el modo Temporadas, en el que competiremos en ligas de diez partidos, con **un sistema de ascensos y descensos de categoría, para que siempre juguemos con gente de nuestro nivel.** Si Mourinho tiene su "Mou Pad", nosotros pronto tendremos el "gamepad" de Wii U.

ASÍ SERÁ EL TIPO DE CONTROL

La adaptación de la saga de EA Sports a Wii U compartirá apartado técnico con las entregas de PS3 y Xbox 360, pero tendrá su propia idiosincrasia, pues se valdrá al máximo de las posibilidades del innovador mando. En la televisión, se verá el partido a la vieja usanza, mientras que en el pad, al mismo tiempo, se combinarán diversas posibilidades.



LA VISTA EN PRIMERA PERSONA será útil para los lanzamientos de falta y de penalti. En la pantalla táctil, veremos a través de los ojos



LOS JUGADORES serán clavados a los de verdad. Fijáos en Mata, campeón de Europa con el Chelsea y con la Selección.



EL APARTADO GRÁFICO será el mismo que en PS3 y Xbox 360: motor de impactos, solidez de los jugadores, estadios calcados a los reales... El aspecto desenfadado y más arcade de algunas de las últimas entregas de Wii quedará desterrado.

EL PAD, EN MASS EFFECT 3

LA AVENTURA DE SHEPARD será otro de los títulos iniciales de Wii U. Por supuesto, aprovechará las funciones del mando, en este caso como mapa para ver las zonas y el despliegue de los enemigos en ellas, así como para tener un acceso rápido a los poderes especiales.







LAS ESTADÍSTICAS se podrán consultar con facilidad, para ver cuán cansado está cada jugador o cómo está jugando.





LAS ESTRATEGIAS se podrán alternar con sólo un par de toques en la pantalla, sin necesidad de entrar en los menús. ¿Falso 9, "catenaccio" o "tiki-taka"?



en voz baja

por javier abad

Bienvenidos al rincón de la revista que se abre de orejas para captar todos los rumores que circulan por el universo videojuegil. Este mes me ha hecho gracia el "sinvivir" en el que se ha sumido ***Crysis 3* y su posible versión para Wii U:** primero un responsable de Crytek dijo que no la descartaba, a continuación se armó el lógico revuelo, y después tuvo que salir otro portavoz para desmentir la noticia.

Uno de los cotilleos que más ilusión me ha hecho de los últimos tiempos viene de **Rockstar**. En la sección de preguntas y respuestas de su web dejaron abierta la posibilidad de que haya algún anuncio sobre **un nuevo juego de la saga *Red Dead*** en el futuro. ¡Cruzo los dedos!

Mientras los fans de **Halo** tienen la vista puesta en el 6 de noviembre, día de lanzamiento de *Halo 4*, en la web de 343 Industries ya están reclutando gente para **trabajar en el futuro de la saga de cara a la próxima generación.** Al fin y al cabo, el próximo juego supondrá el inicio de la Reclaimer Trilogy.

Esta pantalla que os dejo aquí abajo apareció en un foro oficial de la web de Ubisoft, y si os fijáis bien en los textos que incluye, podréis leer "POP_Zero_2". **¿Se trata de la primera imagen de un nuevo Prince of Persia?** Por supuesto, en la compañía se han apresurado a decir que no comentan rumores, pero nos encantaría saber quién es ese musculoso personaje.



ADELANTO TODAS LAS CONSOLAS

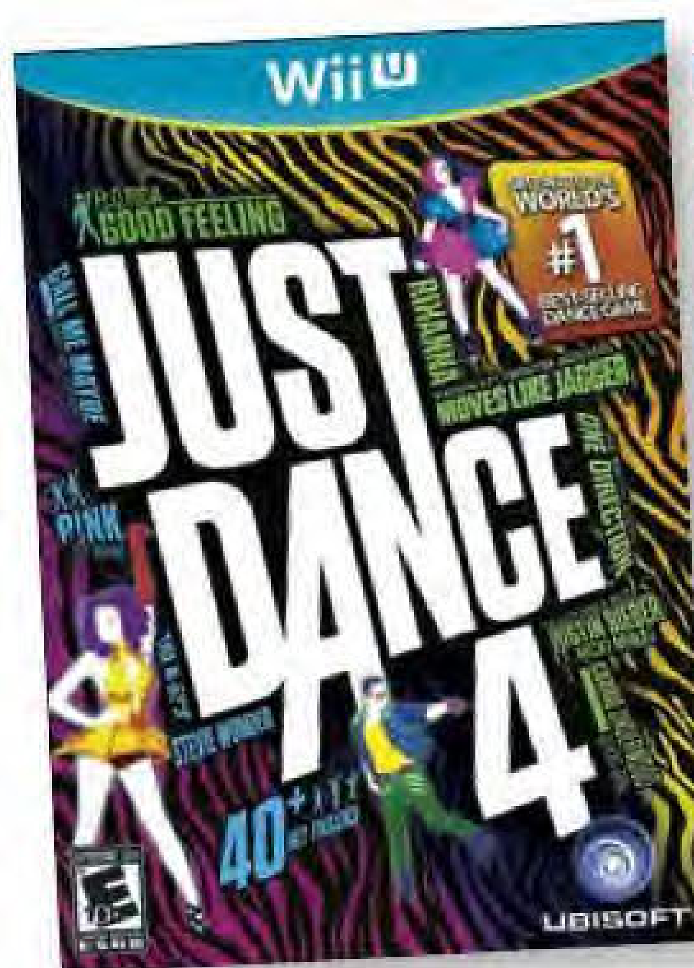
Carátulas de adelanto

Amazon ha desatado los rumores sobre Wii U y Assassin's Creed III.

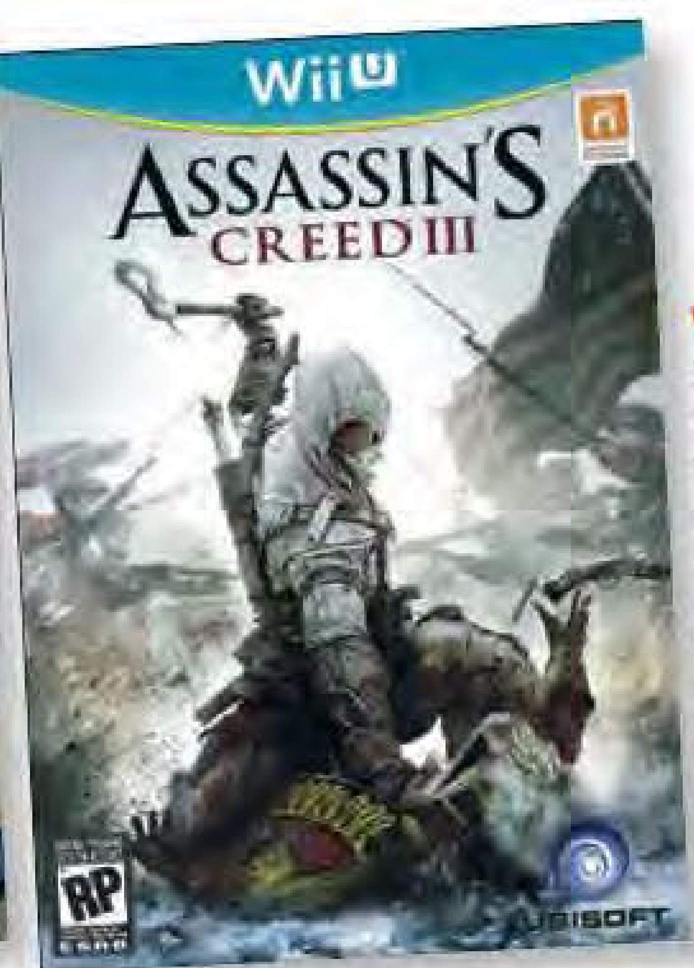
La página web de Amazon publicó la imagen de varias carátulas que adelantan cuál podría ser el aspecto de los juegos de Wii U. Las carátulas corresponden a tres juegos de Ubisoft: *Just Dance 4*, *Avengers: Battle for Earth* y *Assassin's Creed III*. Precisamente, la misma web publicó también la portada del juego ambientado en la Guerra de Secesión norteamericana en su versión PS3. De confirmarse, la edición de la consola de Sony contaría con un contenido exclusivo de una hora de duración.



LA CARÁTULA DE ASSASSIN'S CREED III habla de 60 minutos extra de juego en PS3.







Wii U podría contar con este aspecto para sus carátulas. Después del color blanco de Wii, si se confirma la veracidad de estas carátulas de Amazon, apostaría por el azul y el amarillo.

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360 - PC



EL SOLDADO TOM PREACHER acabará en el hospital, tras ser testigo de los atentados del 11-M.

El dolor de la guerra y el terrorismo

El último tráiler de Medal of Honor Warfighter muestra los atentados del 11-M en la ciudad de Madrid.

Medal of Honor: Warfighter ha generado cierta polémica con su último tráiler, ya que recrea los trágicos atentados terroristas del 11-M en Madrid, en los que murieron 191 personas. En el vídeo, se narra la historia del soldado Tom Preacher, que aparece hablando por teléfono con su esposa mientras aguarda la llegada de su hija, en la estación de Atocha, en la capital española. Justo en ese momento, ve a un hombre de rasgos árabes montado en un tren, empieza a correr tras él y una bomba hace explosión, por lo que acaba malherido en el hospital. La nueva entrega de esta saga bélica va a estar basada en hechos reales, pero, por el momento, no se ha confirmado que Madrid vaya a ser un nivel jugable. El juego, que hará uso del motor Frostbite 2.0, del que ya hizo gala *Battlefield 3*, llegará a las tiendas el próximo 25 de octubre.

NUEVOS DATOS PC

Un frío que congelará hasta los gatillos

Company of Heroes 2 recreará el frío del frente ruso en 1941.

A comienzos de 2013, llegará a PC *Company of Heroes 2*, secuela del juego aparecido en 2006. En él, seremos un comandante del Ejército Rojo que deberá frenar el avance de las tropas alemanas en el frente ruso, en 1941, en la Segunda Guerra Mundial. Una de sus grandes apuestas será la recreación de las condiciones climatológicas, con su motor Essence 3.0. Habrá tormentas de nieve dinámicas que congelarán gradualmente a los soldados, placas de hielo donde los tanques se hundirán...





LA NIEVE será fundamental: frenará a los tanques, hará que los soldados mueran de frío, impedirá ver a los enemigos...



ENCENDER UN FUEGO será una forma de resguardarse. La otra, meterse en edificios... que los enemigos podrán destruir.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS PS3 - XBOX 360 - PC

¿Te gusta conducir?

En los próximos meses, vuestras consolas van a echar humo de tanto quemar rueda. F1 Race Stars, Test Drive: Ferrari Racing Legends y GT5: Academy Edition os pondrán al volante.

F1 RACE STARS PS3 - XBOX 360 / Noviembre

El Mundial de 2012 se le está dando a pedir de boca a Fernando Alonso y, para celebrarlo, además de *F1 2012*, en noviembre Codemasters lanzará *F1 Race Stars* para PS3 y Xbox 360. Se trata de una adaptación de dibujos animados de esta competición. El juego tendrá la licencia de los pilotos y las escuderías del campeonato, pero el estilo será muy arcade, en la línea de *Modnation Racers*. Así, habrá numerosos turbos dispersos por los circuitos, que, a su vez, contarán con tirabuzones y horquillas que se elevarán hasta el cielo, por ejemplo. Habrá multijugador para doce usuarios, así como carreras a pantalla partida para cuatro jugadores. El "Gran Circo" promete ser más circo que nunca en esta desenfadada visión del Mundial de Fórmula 1.



Cartoons

Los pilotos del Mundial de Fórmula 1 lucirán una estética de dibujos animados que, pese a no ser realista, les hará perfectamente reconocibles. Aquí, Lewis Hamilton y Alonso.



LOS CIRCUITOS no serán los típicos del Mundial, sino adaptaciones de lo más alocadas y divertidas.



LOS COCHES Y LOS PILOTOS serán los reales, pero con un desenfadado aspecto "cartoon".

TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS PS3 - XBOX 360 - PC / Septiembre



EL FERRARI F430 será uno de los más modernos de entre los 51 coches incluidos.



ESTE "SPIN OFF" cambiará las carreteras de Ibiza o Hawai por circuitos tradicionales.

Ferrari es el fabricante de coches más prestigioso del mundo, y la saga *Test Drive* le va a dedicar un "spin off" en el que podremos manejar 51 de sus creaciones, recreadas con mimo (incluyendo monoplazas de Fórmula 1) en 39 pistas. Así, el modo Campaña mostrará la historia de la marca del "cavallino rampante", desde 1947 hasta nuestros días. Habrá multijugador para ocho corredores y se incluirán daños tanto en la carrocería como en los neumáticos, que se pincharán cuando el desgaste sea excesivo. El desarrollo está corriendo a cargo de Slightly Mad Studios, los responsables de la saga *Need for Speed: SHIFT*.



GT5: ACADEMY EDITION PS3 / Noviembre

La saga *Gran Turismo* se hizo de rogar en PlayStation 3, pero, al final, llegó. Ahora, mientras aguardamos el anuncio de una nueva entrega, llega *GT5: Academy Edition*, una versión especial que se pondrá a la venta el 27 de septiembre, a un precio de 29'99 euros. Esta edición especial incluirá todas las actualizaciones y contenidos descargables del juego original, así como packs de circuitos y coches nuevos, como el Nissan GTR que condujo Kazunori Yamauchi, creador de la saga, en Las 24 Horas de Nurburgring. El juego es también una forma de incentivar a participar en la Nissan GT Academy, que, durante los últimos cuatro años, ha permitido que jugadores anónimos del simulador de Polyphony Digital pudieran cumplir el sueño de convertirse en pilotos de carreras en la realidad.





LA NISSAN ACADEMY ha inspirado esta versión actualizada de *GT5*, el mejor simulador de coches de PS3.





Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Juegos... ¿entiendes?

El verano que viene tendrá lugar la **GaymerCon**, una feria de juegos para el colectivo LGTB. No, no me he atragantado, me refiero a **Lesbianas, Gays, Transexuales y Bisexuales**. Están recaudando fondos en Kickstarter y ya hay fecha: el 3 y 4 de agosto.

Personas con una misma orientación sexual podrán compartir su afición a los juegos. Pero ¿a ti alguna vez te ha influido la identidad sexual de un colega para machacarlo al *Mario Kart*?



¿**TRANSEXUALES** en los videojuegos? Dicen que algún caso hay...

Los detractores del evento dicen que parece un ejercicio de **"automarginación"**, pero los organizadores no excluyen a nadie: solo hará falta tener 18 años para acceder al recinto, a nadie se le va a pedir el carnet multicolor ni acudir con zapatos de plataforma.

Las reflexiones son variadas: si en toda peli o juego "políticamente correcto" están representadas, por ejemplo, todas las etnias, ¿por qué no las orientaciones sexuales? **Los personajes de cómic ya se han abierto a la realidad**, y Northstar de los X-Men ha celebrado su boda gay. ¿Cuánto pasará hasta que las superheroínas lesbianas salgan del armario? ¿Y los bisexuales y transexuales?

Bienvenida, GaymerCon, un buen escaparate para el videojuego. Dará un toque de atención al sector, que no ha prestado atención a un colectivo que la merece.

LANZAMIENTO 3DS

Academia de buenos pintores

New Art Academy ya está a la venta para 3DS. Sus lecciones táctiles son la mejor forma de aprender a pintar como maestros.



Coincidiendo con el lanzamiento de 3DS XL, llega a las tiendas *New Art Academy*, una secuela del título que apareció en la primera DS y que pone a prueba nuestras dotes pictóricas. También se puede jugar en la 3DS "normal", por supuesto, pero el mayor tamaño de las pantallas de 3DS XL la hace ideal para sacar nuestra vena artística. Así, el stylus se convierte en un auténtico pincel y la pantalla táctil, en un lienzo sobre el que plasmar nuestras creaciones. El juego incluye más de 30 lecciones interactivas para aprender a pintar con fundamento. Hay incluso explicaciones sobre las técnicas que han usado los grandes pintores a lo largo de la historia, como Monet.

Copiar retratos, bodegones o molinos son sólo algunas de las cosas que hacer, pero también hay un modo libre en el que desatar la creatividad, con materiales variados, como lápices de colores, grafitos o pasteles.

Luego, podemos visitar nuestro particular museo en 3D para deleitarnos con nuestros cuadro. Ay, si Picasso, Van Gogh o Goya levantaran la cabeza... ¡Qué orgullosos iban a estar!

ANUNCIO PC

República gratuita

Star Wars: The Old Republic tendrá acceso gratuito online desde otoño.



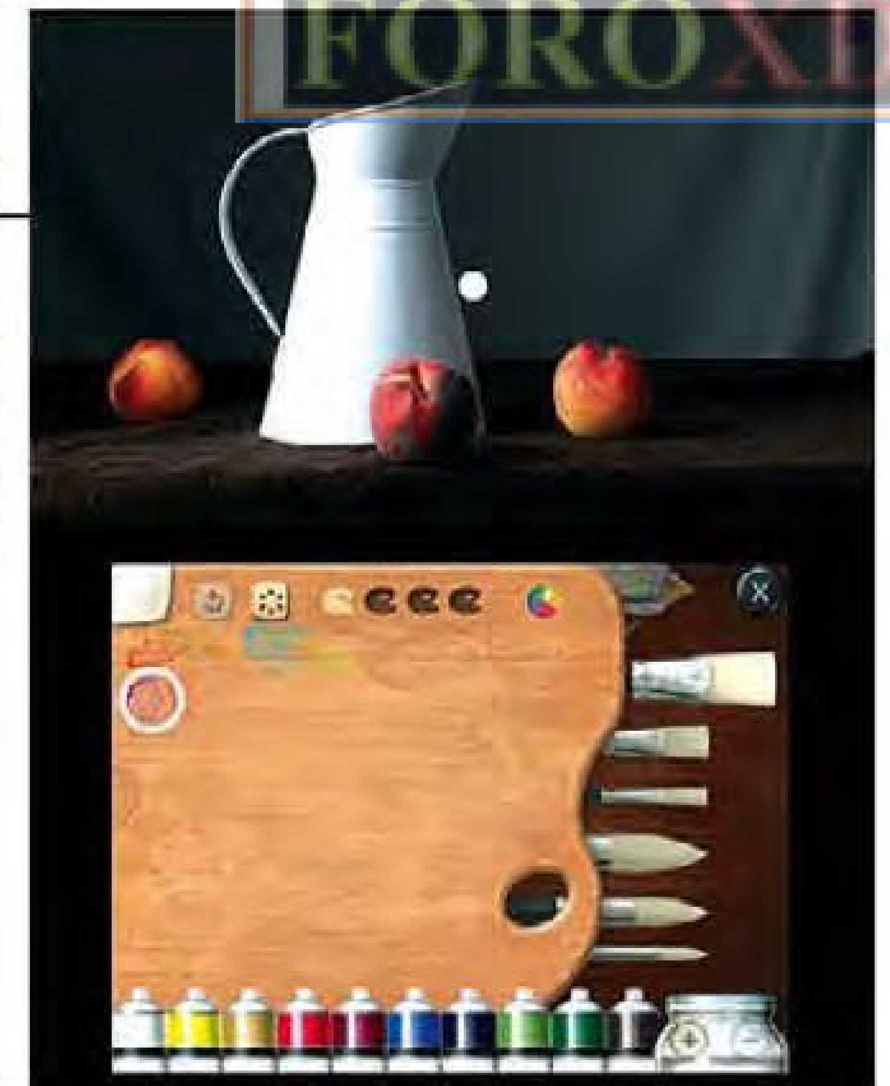
EA ha anunciado que, a partir de otoño, el multijugador online de *Star Wars: The Old Republic* permitirá el acceso libre y gratuito a todos los usuarios. Así, este "free-to-play" dará acceso a las ocho clases de personajes, aunque sólo los 50 primeros niveles. El acceso a nuevos contenidos o características avanzadas de los personajes no será posible. De este modo, habrá dos formas de jugar: con ese acceso gratuito o por suscripción, como hasta ahora, donde habrá unas nuevas monedas (llamadas Cartel Coins) para adquirir accesorios distintivos.







LAS FRUTAS serán un motivo pictórico muy frecuente en las diversas lecciones.



LA PANTALLA TÁCTIL ofrecerá los materiales necesarios: pinceles, pintura...



PINTURA LIBRE será el modo donde demostrar todo lo que hemos aprendido. Podremos dar rienda suelta a nuestra creatividad, con paisajes, bodegones, retratos, edificios... Lo mejor es que tendremos la "trampa" de una goma de borrar, por si nos equivocamos y hay que desandar el camino. Y que no falte la dedicatoria.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

Voces honoríficas

Bethesda ha anunciado el elenco de actores que pondrá voz a Dishonored

Falta poco para que *Dishonored*, el prometedor juego de Bethesda, vea la luz. Será el 11 de octubre. A la espera de ese momento, se han mostrado nuevas imágenes del título, en un evento de la QuakeCon, y se ha anunciado el elenco de dobladores que pondrá voz a los personajes en la edición española. Entre ellos, están María Jesús Verona (la señora Wolowitz, en *The Big Bang Theory*), Leopoldo Ballesteros (Starscream, en la serie *Transformers*), Antonio Abenójar (el general Tulio, en *Skyrim*), Laura Pastor (Hermione, en las últimas dos películas de *Harry Potter*) y Rosa Vivas (Harmony en *Buffy Cazavampiros*).



CORVO, UN ASESINO CON PODERES SOBRENATURALES, será el protagonista de la aventura. Podrá optar por el sigilo o por la acción pura y dura para avanzar.



LA BANDA SONORA correrá a cargo de Daniel Licht, conocido por la serie Dexter. Los actores que pondrán las voces españolas os resultarán bastante conocidos.



LA CREATIVIDAD será uno de los puntos fuertes del sistema de combate de *Dishonored*. ¿Qué se podrá hacer con un arma de fuego y una espada a la vez?

ANUNCIO PS3 - XBOX 360

El humor más gamberro viaja de la tele a nuestras consolas

Padre de Familia en otoño y South Park, en marzo de 2013, llegarán en forma de juego de acción, uno, y de rol, el otro. Estos dibujos no se conforman con adueñarse del mando de la "caja tonta": quieren también los de PS3 y Xbox 360.

El humor irreverente es el pan nuestro de cada día en las series de dibujos creadas en Estados Unidos. Ahora, lo va a ser también en PS3 y Xbox 360, con la adaptación de **dos de las series icónicas de la televisión americana**: *Padre de Familia* (allí conocida como "Family Guy") y *South Park. Family Guy: Back to the Multiverse* llegará en otoño y será un juego de acción inspirado en el famoso capítulo "Viaje al Multiverso", en el que Brian y Stewie viajaban por mundos alternativos. Igual que en ese episodio, **los protagonistas serán el perro y el niño de la familia Griffin,** cada uno de los cuales contará con su propio repertorio de barrabasadas. Habrá que enfrentarse a otros ciudadanos ilustres de Quahog y pararle los pies al malvado Bertran, hermano de Stewie. **Tendrá multijugador, cooperativo y competitivo.**

En cuanto a *South Park: La Vara de la Verdad*, llegará en marzo de 2013. El juego ha contado con la participación directa de Trey Parker y Matt Stone, creadores de la serie, por lo que promete mantener todas sus trastadas. Controlaremos a **un chico nuevo recién llegado a South Park con un horripilante desafío: hacer amigos,** en medio de un clima "rolero" que parodiará a ficciones fantásticas como *El Señor de los Anillos*. Podremos personalizar el aspecto, la ropa o el armamento.



PADRE DE FAMILIA dará a Stewie y a Brian el papel de protagonistas. Cada uno tendrá sus propias habilidades y armas, que habrá que usar para luchar contra otros personajes de Quahog. Bertran, el hermano "gemelo" de Stewie, será nuestro némesis.







SOUTH PARK nos pondrá en la piel de un niño recién llegado al irreverente pueblo. Mientras intenta hacer amigos (Cartman, Stan, Kyle y Kenny, por supuesto), se verá envuelto en una batalla rolera entre el bien y el mal, en la que no faltarán enemigos tan malévolos como la gente-cangrejo, los gnomos "robacalzoncillos" o los hippies.



Carrefour

Oferta Exclusiva

Reserva ya los próximos lanzamientos en Carrefour

Te descontamos 15€* reservando uno de estos juegos



PVPR 71€
A la venta el 27/09



PVPR 67€
A la venta el 28/09



PVPR 71€
A la venta el 25/10



PVPR 65€
A la venta el 26/10

RESIDENT EVIL 6







Te regalamos una carátula lenticular 3D exclusiva, el DLC fortaleza marina y te descontamos 15€*

PVPR 71€
A la venta el 02/10

SKYLANDERS GIANTS

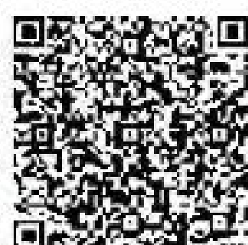


Te regalamos una figura SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURES a elegir
A la venta el 19/10

*El descuento se aplicará sobre el PVPR (precio de venta al público recomendado)

Reserva ahora en nuestra tienda Online

carrefour.es



CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Coge esta tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

AGOSTO



21
PS3-360-PC
DARKSIDERS II dará vida a Muerte, uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis, en una genial aventura.



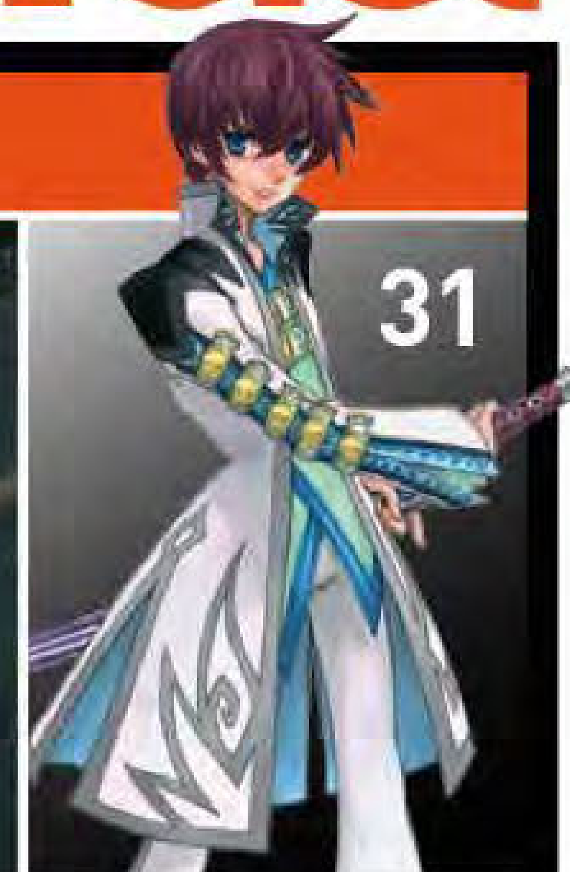
28
PC
GUILD WARS II llegará con sus dosis masivas de rol online, en un entorno donde cualquier decisión y evento influirán.



24
PS3-360-PC
TRANSFORMERS: LA CAÍDA DE CYBERTRON hará que decepticons y autobots se enfrenten, con multi incluido.



28
PS3-360-PC
DAMAGE INC nos meterá en una avioneta para experimentar las batallas aéreas del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial.



31
PS3
TALES OF GRACES F. aunará rol y animé en una aventura en la que manejaremos a Asbel Lhant y sus amigos.

SEPTIEMBRE



21
PS3-360-PC
BORDERLANDS 2 nos llevará a Pandora para disfrutar de su mezcla de disparos y rol, con cooperativo para cuatro.



25
PC
WORLD OF WARCRAFT: MIST OF PANDARIA será una expansión del juego de rol, en la que tocará visitar un continente oculto durante siglos.



27
TODAS
FIFA 13 llegará con la temporada de fútbol ya en marcha, con Leo Messi y Roberto Soldado como puntas de lanza de su ataque.



14
PS3-360
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 plantará espectaculares combates de dos contra dos en el ring de nuestra televisión.



20
PS VITA
LITTLE BIG PLANET será el debut de Sackboy en la portátil de Sony. Habrá que pararle los pies a un misterioso titiritero.



21
PS3-360-PC
F1 2012 llegará con el Mundial de Fórmula 1 en su recta final. ¿Servirá para conmemorar un nuevo título de Alonso?



27
PS3
GT5 ACADEMY EDITION será una versión especial de *Gran Turismo 5*, con todas las actualizaciones y los contenidos descargables.



28
PS3-360
DEAD OR ALIVE 5 llegará cargado de luchas en escenarios destructibles y con la habitual belleza de sus personajes femeninos.



SIN FECHA
PS3-360-PC
PES 2013 intentará un nuevo asalto al trono del fútbol mundial, con un equipo repleto de fichajes y con CR7.

Y PRÓXIMAMENTE...

Port Royale 3	PS3-360-PC	7 septiembre
Blaz Blue Calamity Trigger	PSP	7 septiembre
Persona 4 Arena	PS3	7 septiembre
One Piece: Pirate Warriors	PS3	21 septiembre
Tokio Game Show	*	20-23 septiembre
Resident Evil 6	PS3-360	2 de octubre
Just Dance 4	PS3-360-Wii	4 de octubre
Dragon Ball Z Kinect	Xbox 360	5 de octubre
NBA 2K13	PS3-360-PC-Wii-PSP	5 octubre
Sniper Ghost Warrior 2	PS3-360-PC	5 octubre
Fable: The Journey	Xbox 360	11 octubre
Rocksmith	PS3-360	11 octubre
Dishonored	PS3-360-PC	12 octubre
Pokémon Blanco / Negro 2	DS	12 octubre
XCOM: Enemy Unknown	PS3-360-PC	12 octubre
Doom 3 BFG Edition	PS3-360	19 octubre
Street Fighter X Tekken	PS Vita	19 octubre
Forza Horizon	Xbox 360	23 de octubre
Just Dance Disney Party	360-Wii	23 de octubre
PS All-Stars Battle Royale	PS Vita	25 octubre
Medal of Honor Warfighter	PS3-360-PC	26 octubre
S. Monkey Ball Banana Blitz	PS Vita	26 octubre
Assassin´s Creed 3	PS3-360-PC	31 octubre
Assassin's Creed Liberation	PS Vita	31 octubre
WRC 3	PS3-360-Vita	octubre
NBA Live 13	PS3-360	octubre
XVIII Salón del Manga Barcelona		1-4 noviembre
NFS: Most Wanted	PS3-360-PC	1 noviembre
Nike + Kinect Training	Xbox 360	2 noviembre
WWE 13	PS3-360-Wii	2 noviembre
Halo 4	Xbox 360	6 noviembre
CoD Black Ops II	PS3-360-PC	13 noviembre
Hitman Absolution	PS3-360-PC	20 noviembre
Epic Mickey 2	PS3-360-Wii	22 noviembre
Far Cry 3	PS3-360-PC	29 noviembre
Wii U	Consola Nintendo	Fin de año

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ REVISTA OFICIAL NINTENDO

Regalan pulseras y tattoos de Inazuma



■ **Gratis un pack de pulsera y 2 tattoos** de Inazuma Eleven con cada número. Hay un montón diferentes, colecciónalos y siente muy cerca el espíritu Inazuma.

■ **En portada, Inazuma Eleven,** con un avance especial de la versión Strikers para Wii que llegará en septiembre. Todos los datos, equipos y novedades que tendrá respecto al de Nintendo DS.

■ **Reportaje con los 100 mejores.** momentos de la saga Mario Bros. Un viaje por el tiempo y las plataformas que sirve de perfecto homenaje para el estreno de New Super Mario Bros. 2 de 3DS.

■ **Avances de Wii U.** Desde el tétrico ZombiU hasta el sorprendente FIFA13, pasando por Lego City Undercover, los chicos de la revista oficial se han puesto la pilas con Wii U.

→ PLAYMANÍA

Borderlands 2, vuelve el shooter más colosal



■ **juegos para otoño.** Últimos detalles sobre Assassin's Creed III, Hitman Absolution, FIFA 13 y otros éxitos que nos esperan a la vuelta de las vacaciones de verano.

■ **Última hora sobre Resident Evil 6.** Adelantan las últimas novedades de las tres campañas, el nuevo modo Caza de Agentes, la campaña de Ada Wong y otros muchos detalles.

■ **Editciones GOTY.** Repasan las "ediciones definitivas" que están a la venta en España, ¡desde GTA IV Complete a Dead Island GOTY!

■ **Las mejores novedades.** Analizan Darksiders II, Sleeping Dogs, Tales of Graces F, Risen 2, Quantum Conundrum...

■ **¡Guía de regalo!** ¡Llevaos gratis la guía de LEGO Batman 2, con todos los personajes y vehículos!

→ CÓMO FUNCIONA?



La revista que alimenta tu mente

■ **Maravillas de la ingeniería** Estos son los siete avances que van a cambiar nuestro mundo en un futuro cercano. Motores, edificios, armas, medios de transporte...

■ **Los 50 datos alucinantes** sobre los fenómenos de la naturaleza. Aprende a interpretar los signos metereológicos más fascinantes.

■ **La anatomía de un atleta.** Descubre cómo se comporta el organismo de estos superhombres, preparados para convertirse en campeones olímpicos.

■ **Así son las pruebas de choque** con las que se mide la seguridad de los coches modernos. ¿Qué impactos puede soportar un automóvil recién salido de fábrica?

Este mes en... HOBBY CONSOLAS

Del juego al cine

No te pierdas nuestro especial de películas basadas en videojuegos. ¡Con novedades semanales!



Call of Duty Black Ops II

Asistimos a la presentación mundial del modo multijugador, y entrevistamos a sus creadores.



Especial GamesCom

Sigue en directo la feria europea de videojuegos. Nuestros enviados especiales os mantendrán bien informados.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos y el entretenimiento



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - Xbox 360 ■ Acción ■ Konami ■ Lanzamiento: 2013 (Japón y España)

EN EL FILO DE LA ACCIÓN Y EL SIGILO

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

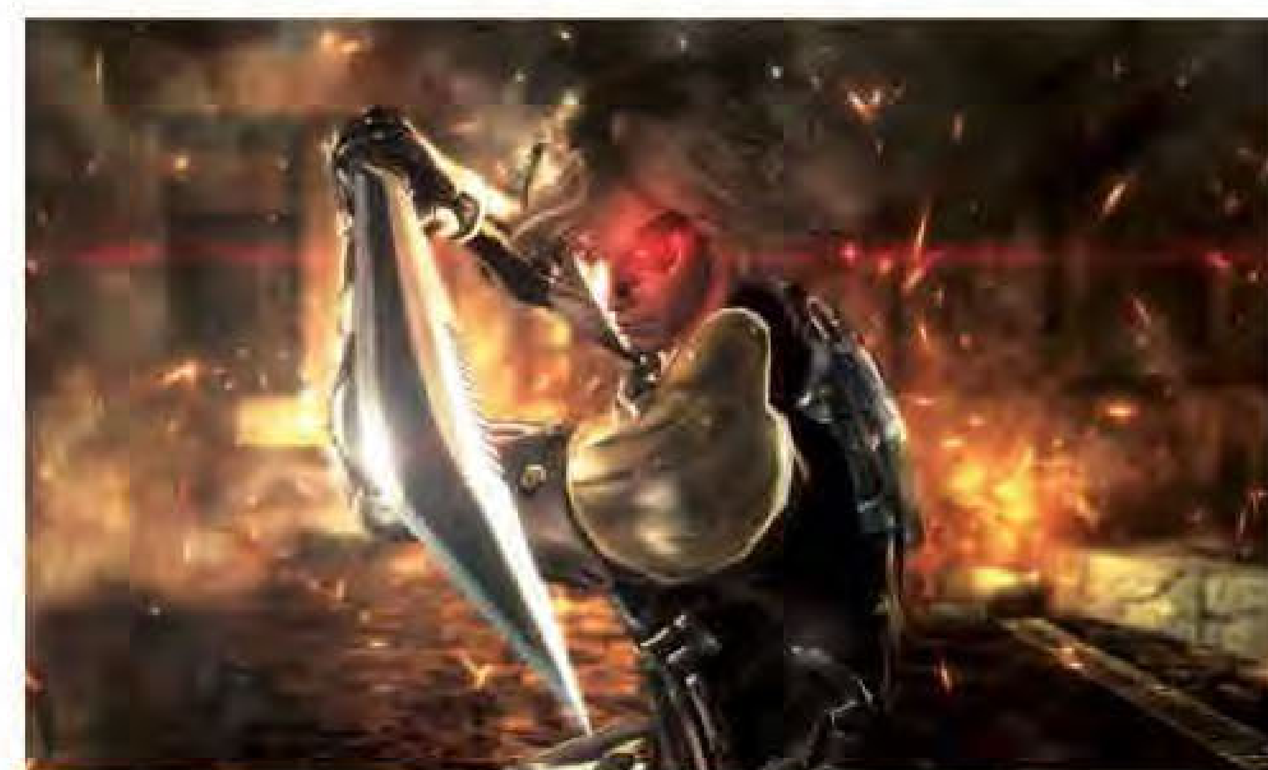
Raiden ha sobrevivido a los retrasos y cambios de desarrolladora para mostrarnos su lado más oscuro.

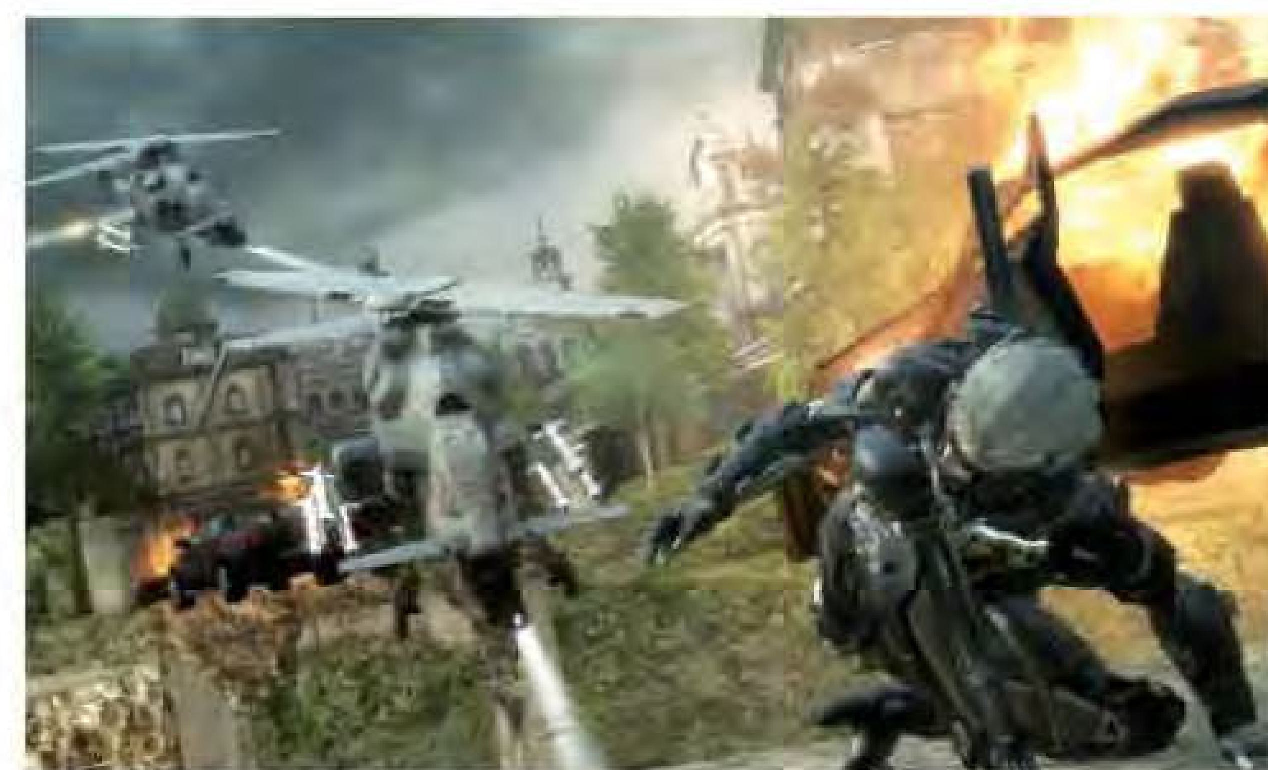
■ **NUEVE AÑOS DESPUÉS DE METAL GEAR SOLID 4,** Raiden se ha convertido en un mercenario que trabaja para las Corporaciones Militares Privadas. Cuando trataba de restaurar el orden en un pequeño país, tras una cruenta guerra civil, un grupo de cyborgs ha entrado en el conflicto, amenazando una paz muy frágil. Es el momento de volver a equilibrar la balanza… a golpe de espada.

Así es el planteamiento de *Rising Revengeance*, un juego de acción desarrollado por Platinum Games (*Bayonetta*) que se alza sobre los cimientos del proyecto original de Kojima Productions. No es una secuela, sino un spin-off que profundiza en los orígenes del personaje (en este caso, su infancia como niño soldado) y lo convierte en un héroe más oscuro y bastante más maduro de lo que vimos en *MGS 2* y *Guns of the Patriots*.

➔ **EL DESARROLLO** recuperará los elementos fundamentales de un "hack´n slash" con toques de infiltración (como la posibilidad de activar el "ninja dash" y saltar sobre enemigos desprevenidos). Y como en otros juegos de Platinum, el ritmo de los combates será muy ágil, y pondrá a nuestra disposición combos interminables, que nos permitirán eliminar a los objetivos o desarmarlos.

Como colofón, el equipo de Kojima se ha encargado del diseño de los enemigos finales (Metal Gear Ray incluido) para conservar el inconfundible sabor de la saga.



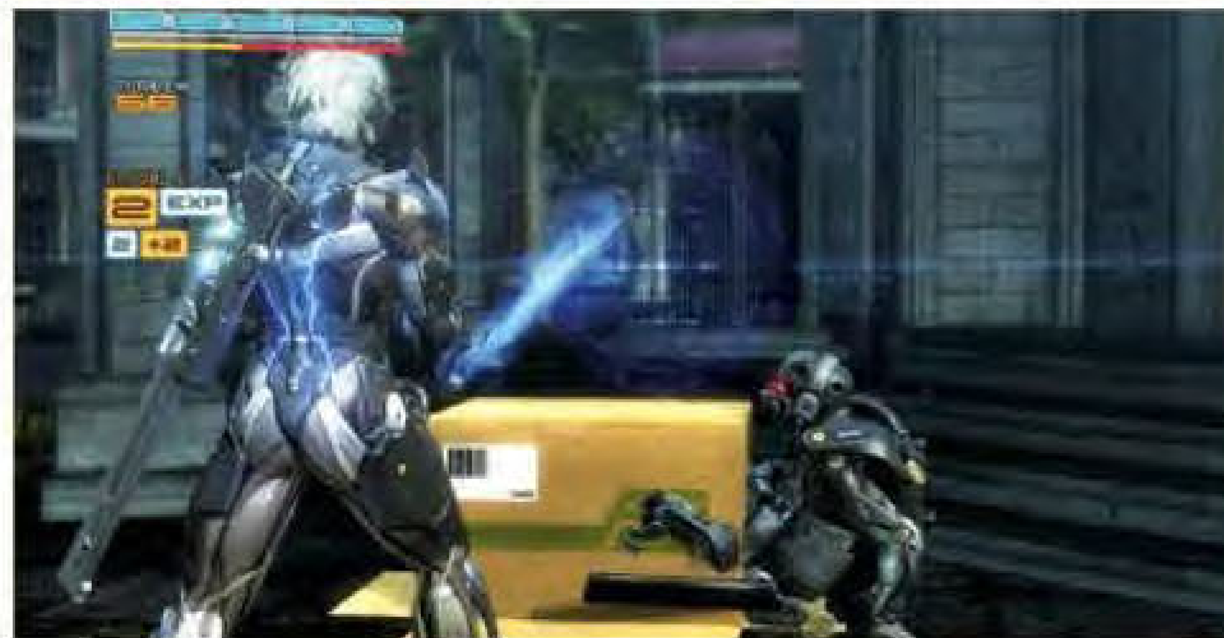



LOS COMBATES alternan la espada con lanzacohetes o un garfio.

EL MODO BLADE

PUEDES CORTARLO TODO, así de simple. *Metal Gear Rising Revengeance* nos dará la oportunidad de despedazar, no sólo a nuestros enemigos, sino la mayor parte de los elementos del escenario, desde una sandía hasta una furgoneta. El sistema de corte se ha bautizado como Blade Mode, y cada vez que lo activemos, nos restará un poco de energía.





Durante el modo Blade la acción se detiene. Nosotros controlamos una retícula con el stick, para determinar el ángulo de cada corte. Al soltar el botón L2, Raiden realiza todos los cortes que hemos marcado de forma automática y a toda velocidad. En la esquina de la pantalla aparece un indicador que señala el número de tajos, y en cuántos trozos ha quedado el objetivo.



RAIDEN TREPA a lugares poco accesibles y ejecuta ataques sigilosos en el modo ninja dash.

ÚLTIMA HORA

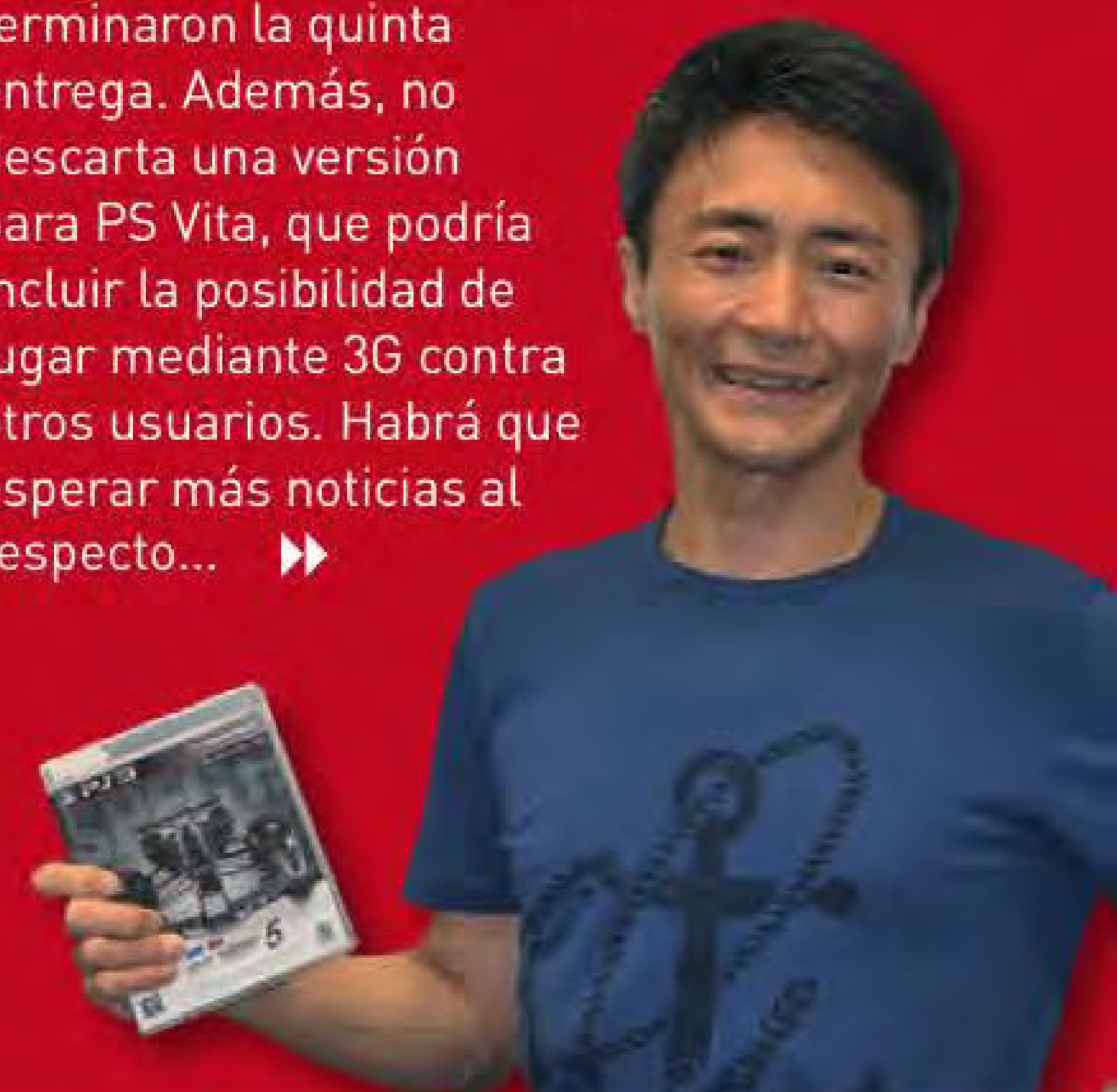
aquí Tokio

➔¡Heroicos saludos desde Tokio! Y digo heroicos porque me pilláis delante de la tienda donde pienso comprar *Dragon Quest X*. Este juego es, sin duda, la sensación rolera del momento en Japón. Tanto es así que Square-Enix ha dicho que apoyará el juego durante 10 años, con descargas regulares de contenido. Pero hay muchas otras noticias. Veámoslas.

➔El lanzamiento de New Super Mario Bros 2 no ha podido ser más exitoso. Ha vendido 430.000 unidades... ¡en tan solo dos días! Esta cifra solo refleja las ventas "físicas", pero el juego también ha sido lanzado en la eShop, con lo que el número total tiene que ser de escándalo. La alegría de Nintendo no acaba ahí: la nueva portátil 3DS XL ha vendido 200.000 unidades, que no está nada mal.



➔Kazunori Yamauchi, el papá de la franquicia *Gran Turismo*, ha intervenido en el China Joy, una importante feria de videojuegos que tiene lugar en nuestro país vecino. Allí ha dicho que ya están trabajando en *Gran Turismo 6* y que, de hecho, llevan haciéndolo desde que terminaron la quinta entrega. Además, no descarta una versión para PS Vita, que podría incluir la posibilidad de jugar mediante 3G contra otros usuarios. Habrá que esperar más noticias al respecto... ▸▸



aquí Tokio

ÚLTIMA HORA



Final Fantasy XIV será relanzado con sustanciales mejoras. *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* será el nombre que recibirá esta nueva entrega, que ha sido creada desde cero e incluirá una historia y retos completamente nuevos. Esta entrega, originalmente conocida como "versión 2.0", será lanzada para PlayStation 3 y PC. Desde Square han anunciado también la nueva web **www.finalfantasyxiv.com**, desde la que se podrá explorar el mundo de Hydaelyn, donde transcurre el juego.

Vita sigue funcionando bien en Japón. A ello contribuirá también el lanzamiento de un nuevo juego de rol por parte de Q Entertainment, *Guardian Hearts Online*. Como adivinaréis por el título, será un RPG online, que será gratuito y se financiará mediante la compra de items. Se nos permitirá contratar a otros jugadores para que nos ayuden en nuestras misiones. La cooperación al viejo estilo también será una opción...



Me despido con chicas, pues toca hablar de *AKB1/153 Love Election* para PSP y Vita. Es un "simulador de citas" para ligar con las componentes de varios grupos de J-Pop. Incluirá las estadísticas (y fotos en bikini) de todas. Así somos en Japón. Yoi natsu yasumi o sugoshite ne! ¡Feliz verano!



El blog de kagotani

El poder de los MMORPG

El otro día vi una estimación de los usuarios activos de cada consola en Japón. La primera era Wii, con casi 7,5 millones, seguida de cerca por DS, con 6,8 millones. En el tercer puesto estaba PSP, con menos de 4,3 millones. Luego venían PS3 (3,8), 3DS (3,3) y Xbox 360 (540.000). Este dato de Xbox 360 fue lo que más me llamó la atención. ¿540.000 usuarios?



La consola está vendiendo pobremente. Las tiendas la están retirando de sus estantes o dejando una presencia simbólica con el apoyo de Microsoft. Algunas desarrolladoras comienzan a vender la versión de sus juegos para Xbox 360 en Amazon, mientras que la de PS3 sí llega a las tiendas. Y pese a todo, esos datos apuntan a una comunidad activa relativamente grande, que sobrepasa a PS Vita en 100.000 usuarios.

« EL EJEMPLO DE LOS USUARIOS DE XBOX 360 Y LA SALIDA DE DRAGON QUEST X MUESTRAN EL PODER DEL GÉNERO »

Veamos, si los juegos no venden mucho y las importaciones no obtienen mejores resultados, ¿qué hace entonces esa gente? Estoy seguro que *Idol Master* es una respuesta, pero su comunidad no es tan grande. Solo después de hablar con algunos jugadores de Xbox 360 cercanos comencé a entenderlo. *Final Fantasy XI* y *Monster Hunter Frontier*, dos títulos de estilo MMORPG, han logrado reunir unas sólidas comunidades de usuarios activos. Vale, no son tan grandes como por ejemplo *World of Warcraft* en occidente, pero para una máquina tan insignificante en Japón, es todo un logro. No creía que el género fuera tan potente.

Pero las cosas van a cambiar, ya que se acaba de lanzar *Dragon Quest X*. Se trata de una experiencia DQ totalmente nueva, una especie de híbrido entre el RPG offline y el MMORPG online. ¿Llegará a liderar las listas de ventas? ¿Volverá Wii a lo más alto en el ranking de hardware? Dado que también saldrá en Wii U a final de año, quizá su verdadero éxito comercial llegue entonces. Esto complica las cosas: ¿me compro el juego ahora? ¿espero a Wii U? La gente está confusa, lo que no es muy bueno antes de un lanzamiento tan grande. Pero tras confirmarse alguna aplicación para 3DS compatible con el juego, parece que Nintendo está preparando un gran golpe en Japón. No esto seguro de que obtenga tanto eco fuera, pero su éxito puede animar a otras compañías a probar algo. ¿*Diablo*? ¿alguien dijo *Diablo*?

Redefiniendo la transparencia, definición y realismo de los juegos

ZOTAC® GeForce® GTX 680









Experimenta el auténtico rendimiento con la ZOTAC GeForce® GTX 680 a través de la potente nueva arquitectura GeForce® que redefine el gaming de forma lisa, transparente y realista.



ZOTAC® GEFORCE® GTX 680

- 2GB de Memoria GDDR5
- 1006 MHz (base), 1058 MHz (boost) Engine Clock / 6008 MHz Memory Clock
- Salidas DVI-I, DVI-D, HDMI y DisplayPort
- Bundle incluído 3 Juegos ZOTAC Assassin's Creed®
- Pase de 3 días para TrackMania 2 Canyon

DISPONIBLE EN:



WWW.ZOTAC.COM

ZOTAC®
It's Time to Play


LOCOSxDD
FOROXD
¡YA LO HEMOS JUGADO!

YA HEMOS PROBADO LAS TRES CAMPAÑAS DE RESIDENT EVIL 6

LAS CARAS DEL MIEDO

PS3 - Xbox 360 - PC **Capcom** **2 de octubre**

¿Sois de los que prefieren terror clásico o acción? ¿Enfrentaros a zombis o infectados? Es igual, porque la próxima entrega de *Resident Evil* recupera las mejores virtudes de todos los juegos de la saga.

La polémica estaba servida desde que Capcom anunció que *Resident Evil 6* trataría de captar a los fans de *Call of Duty*. No fueron pocos los que se alzaron en contra de una nueva entrega centrada en la acción, en lugar del terror "clásico". Pero las buenas noticias estaban por llegar, porque pronto descubrimos que esta sexta entrega será la más grande de la saga, con 3 campañas independientes, que abarcan todos los estilos de juego.

→ **PODREMOS JUGARLO EN SOLITARIO** o en modo cooperativo (dos o cuatro jugadores, según los escenarios). Y el control, que había sido otro de los temas polémicos desde *Resident Evil 4*, se resolverá con un sistema híbrido: la cámara se situará a espaldas del protagonista, pero podremos movernos mientras apuntamos. También se incorporará una barra de energía para los ataques cuerpo a cuerpo (que marca nuestro nivel de agotamiento) y un HUD diferente para cada personaje.

→ **LA ACCIÓN TRANSCURRIRÁ EN 2013,** simultáneamente en distintas partes del mundo, y recuperará a los personajes más emblemáticos de los anteriores, junto a dos nuevos agentes, y algún inesperado reencuentro.

¿Y en lo que respecta al apartado técnico? Pues podéis frotaros las manos, por el gran acabado de personajes, monstruos (enormes) y escenarios, con una iluminación muy efectiva. Para ponerle la guinda a todo esto, será el primer *Resident* "numérico" que llegará doblado al castellano.





LA AMBIENTACIÓN y los puzles (con los típicos interruptores) recuperan el terror "gótico" de los primeros juegos de la saga.



CAMPAÑA:
LEON Y HELENA

Leon S. Kennedy une sus fuerzas con una agente del gobierno, Helena Harper, para afrontar la parte más "tradicional" del juego. La campaña se apoya sobre recursos de terror clásicos, como la escasa iluminación, los sustos y numerosos puzles. Y el argumento no es menos "tenebroso", gracias al importantísimo papel que juega Debra, la hermana de Helena, infectada con el virus C.

→ **LA AMBIENTACIÓN TAMBIÉN RECOGE ELEMENTOS** de los tres primeros juegos. Ya no estamos en Raccoon City, pero la ciudad americana de Tall Oaks no tiene nada que envidiarle. A lo largo de esta campaña atravesamos el campus universitario, los túneles del metro o una iglesia... por los que pasean centenares de zombis.

Los muertos vivientes que aparecen en *Resident Evil 6* caminan despacio hasta que nos detectan, pero una vez que llamamos su atención se vuelven rápidos, son capaces de empuñar armas (como hachas o cuchillos) y saltar sobre nosotros. Si nos pillan y vacían nuestra barra de energía, podemos arrastrarnos por el suelo durante unos segundos, con la visión borrosa, confiando en que nos rescate nuestro compañero.



LEON S. KENNEDY

Le conocimos en Resident Evil 2, cuando no era más que el recién incorporado a los S.T.A.R.S. **En Resident Evil 4** se encargaba de proteger a Ashley, la hija del presidente de Estados Unidos.

HELENA HARPER

Es una agente del gobierno, que trabaja en operaciones de seguridad, hasta que es transferida a la protección del nuevo presidente Adam Benford. **Su hermana Debra,** infectada por el virus C, tiene un papel importante.



VUELVEN LOS ZOMBIS clásicos. Pero cuando nos detectan son capaces de moverse más deprisa, usar armas o saltar.


EUROPA DEL ESTE es uno de los entornos más innovadores, con zonas abiertas e iluminadas, pero igualmente peligrosas.

CAMPAÑA:
JAKE Y SHERRY

En un lugar perdido de Europa del Este, bautizado como Edonia, se ha producido un nuevo ataque bioterrorista. El virus C ha hecho estragos entre la población local, incluyendo a un equipo de mercenarios que se había desplazado al lugar para luchar en una guerra civil. Sin embargo, Jake Muller, nuestro protagonista, resulta ser inmune a los efectos del virus, ya que se trata, nada menos, que del hijo de Albert Wesker (¡nuestro archienemigo desde el primer juego!).

→ **EL PERSONAJE QUE NOS ACOMPAÑA,** y al que se puede controlar también en el modo cooperativo, es Sherry Birkin, hija del doctor William Birkin, que desarrolló el virus G en *Resident Evil 2.*

Durante su campaña, Jake y Sherry se enfrentan a un tipo de criaturas diferentes, los J´avo, que sufren distintas mutaciones a lo largo del juego, y al mastodóntico Ustanak, que va armado con un garfio y una jaula metálica.

Este es un tipo de enemigo del que no nos vamos a librar fácilmente. De hecho, durante el combate entre los restos de un avión accidentado, nuestra pareja une sus fuerzas con Leon y Helena (controlados por la consola, o por otros dos amigos en modo cooperativo a través de internet) para derribar a este titán.

SHERRY

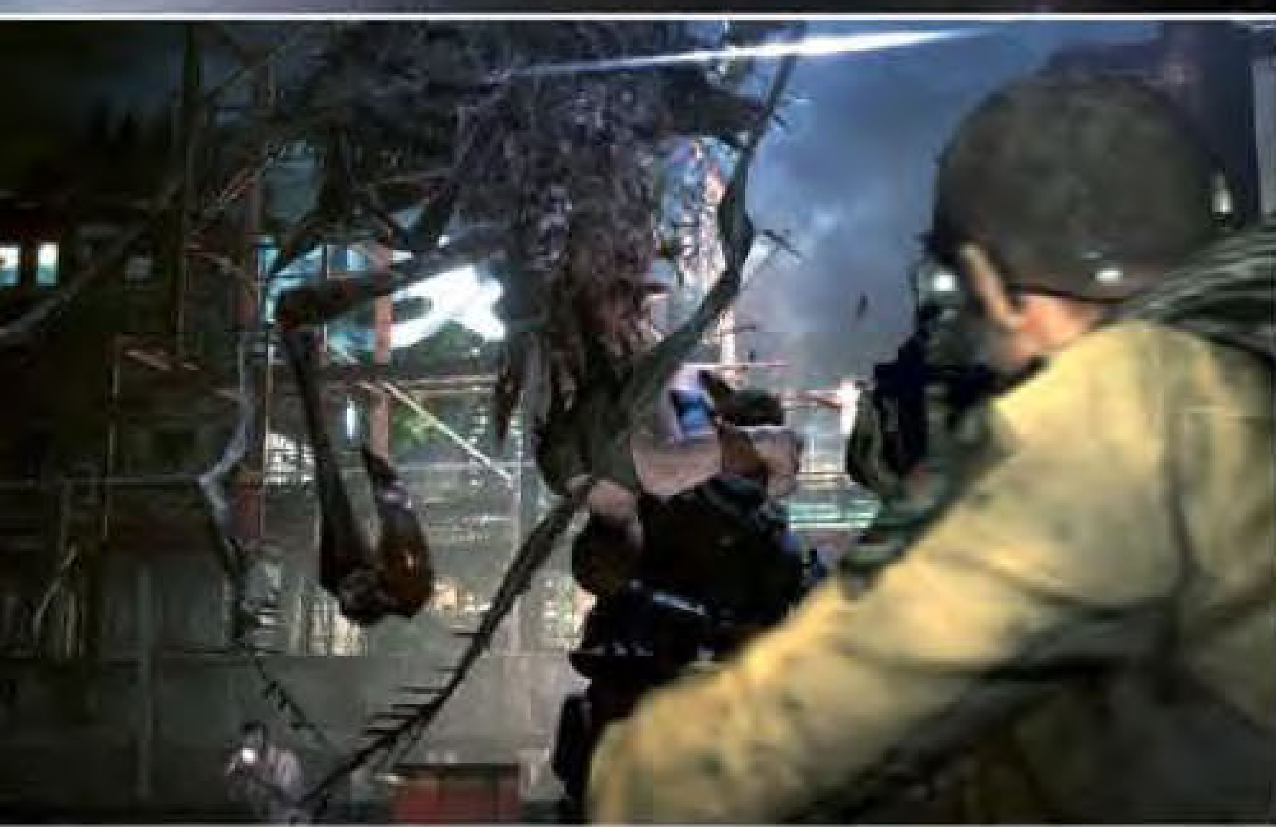
La niña de *Resident Evil 2* ha crecido hasta convertirse en una joven, que lucha contra los ataques bioterroristas.
Es hija del Dr. Birkin que desarrolló el virus G, se lo inyectó y se transformó sucesivamente en un monstruo.

JAKE

Este tipo duro trabaja como mercenario en zonas conflictivas del mundo, para mantener a su madre.
Es el hijo de Albert Wesker, el villano principal de la saga, y por eso su organismo es inmune al virus C.

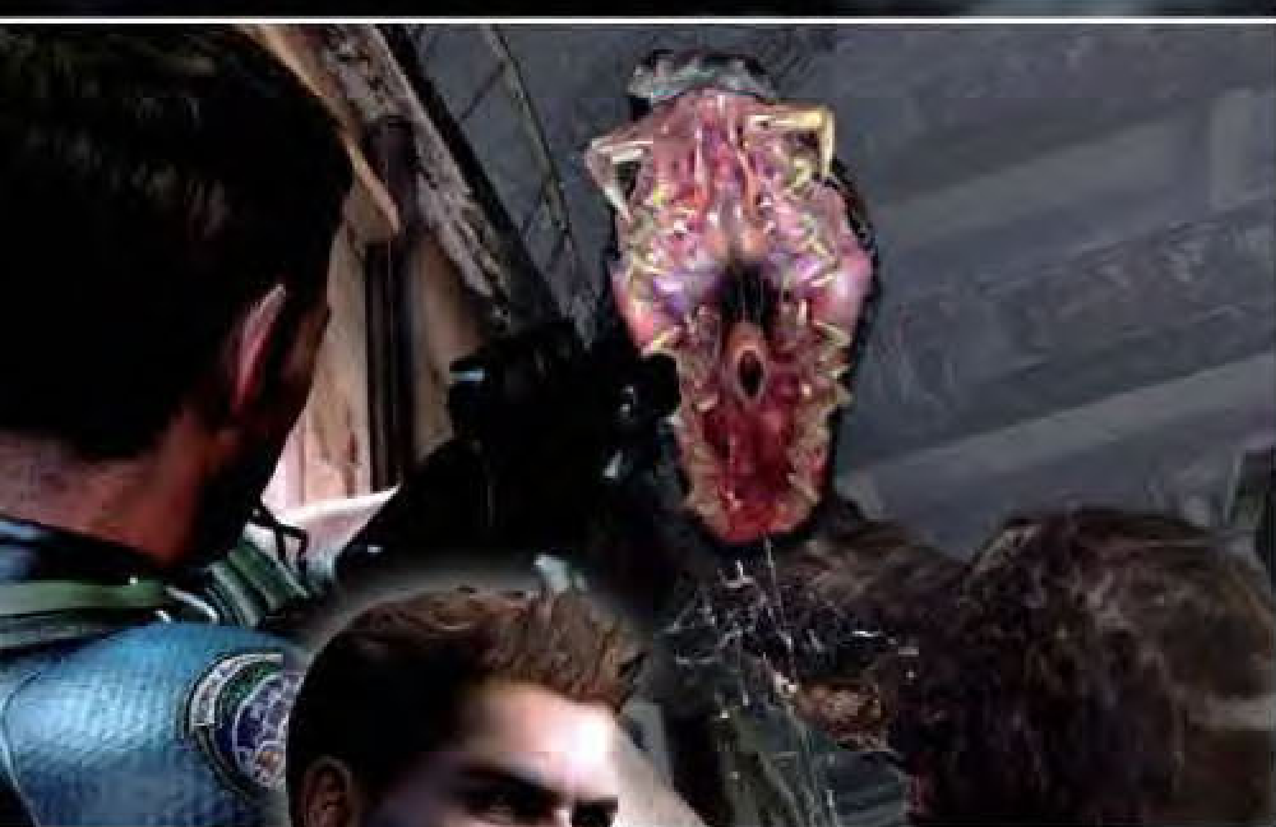



LOS ENEMIGOS a los que se enfrenta la pareja formada por Sherry Birkin y Jake Muller son los más duros del juego.





LA ACCIÓN GANA TERRENO en los niveles protagonizados por Chris Redfield. Las secuencias QTE nos van a dejar helados.



CAMPAÑA: CHRIS Y PIERS

Una célula terrorista de Neo Umbrella ha atacado a la población civil de Wayip, en China. Allí se han desplazado los agentes de la BSAA, dirigidos por el capitán Chris Redfield, que se dio a la "mala vida" tras los acontecimientos de *Resident Evil 5*. El personaje encargado de que regrese al buen camino es el agente Nivans, al que también podemos controlar.

→ **EL TERROR** en esta campaña se apoya en la desaparición de nuestros compañeros del equipo Alpha, que van cayendo uno por uno sin que sepamos de dónde han venido los ataques. Una gigantesca serpiente, que habita en los subterráneos y tiene la capacidad de hacerse invisible, tiene parte de la culpa...

Los escenarios (que reflejan una ciudad superpoblada, iluminada por los carteles de neón) y las secuencias QTE elevan las cotas de espectacularidad de la campaña (por momentos parece un juego de acción).

Pero no os confiéis, porque también hemos visto cómo los J´avo mutan hasta convertirse en crisálidas, de donde salen unos insectos alados que nos pondrán las cosas difíciles.

CHRIS REDFIELD

Desde el primer Resident Evil lleva persiguiendo (con su hermana Claire) a los bioterroristas. **En Resident Evil 5** ya le vimos convertido en "hombre de acción" dentro de una nueva agencia, la BSAA.

PIERS NIVANS

Es el agente más joven de la BSAA, y está obsesionado con las hazañas de su capitán, Chris Redfield. **También sabe lo que es la acción,** porque es veterano de Edonia (de hecho, volvemos allí en un "flashback").



TÉCNICAMENTE el juego tiene una pinta impecable. Y además podrá presumir de un gran doblaje al castellano.



COINCIDIREMOS EN OCASIONES con los otros seis protagonistas, pero lo veremos todo desde una nueva perspectiva.

CAMPAÑA: ADA

Siempre ha trabajado en solitario, y en *Resident Evil 6* no iba a hacer ninguna excepción. Una vez que terminemos las tres campañas principales (en modo individual o cooperativo) ganaremos acceso a esta historia adicional, protagonizada por la misteriosa Ada Wong (aparecerá automáticamente en el menú principal).

→ **TENDREMOS UNA NUEVA PERSPECTIVA** para vivir los momentos más intensos de las campañas anteriores, y cruzarnos con alguno de sus protagonistas ocasionalmente. El hecho de que Ada vaya armada con una ballesta y un garfio también añadirá cambios en el desarrollo, porque nos permitirá, por ejemplo, lanzar flechas de punta explosiva, con más tiempo de recarga.

Pero ¿qué estilo de juego predomina en esta campaña? Pues estará mucho más cerca del tono pausado de Leon, con más puzles, nuevos enemigos y la necesidad de esquivar y ahorrar munición para salir con vida de algunas situaciones.

Por supuesto, Ada también será un personaje controlable en el modo mercenarios, que tendrá distintas modalidades (versus y cooperativo) y la posibilidad de configurar ligeramente nuestros personajes.

ADA WONG

Aparecía en Resident Evil 2, y colaboraba con Leon S. Kennedy, pero sus intenciones eran más oscuras.

Irá armada con una ballesta y verá los hechos de las tres campañas anteriores desde otra perspectiva.



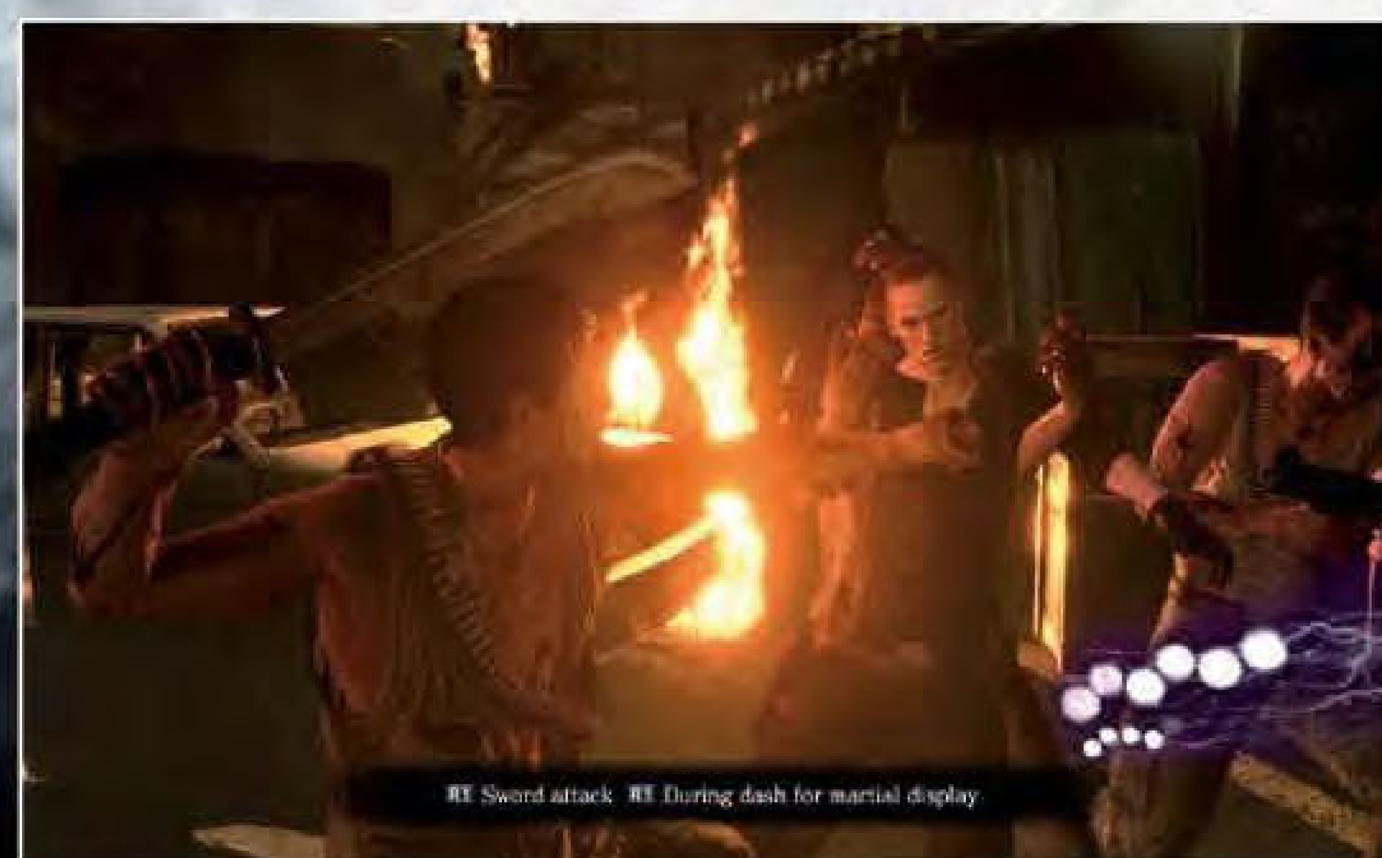


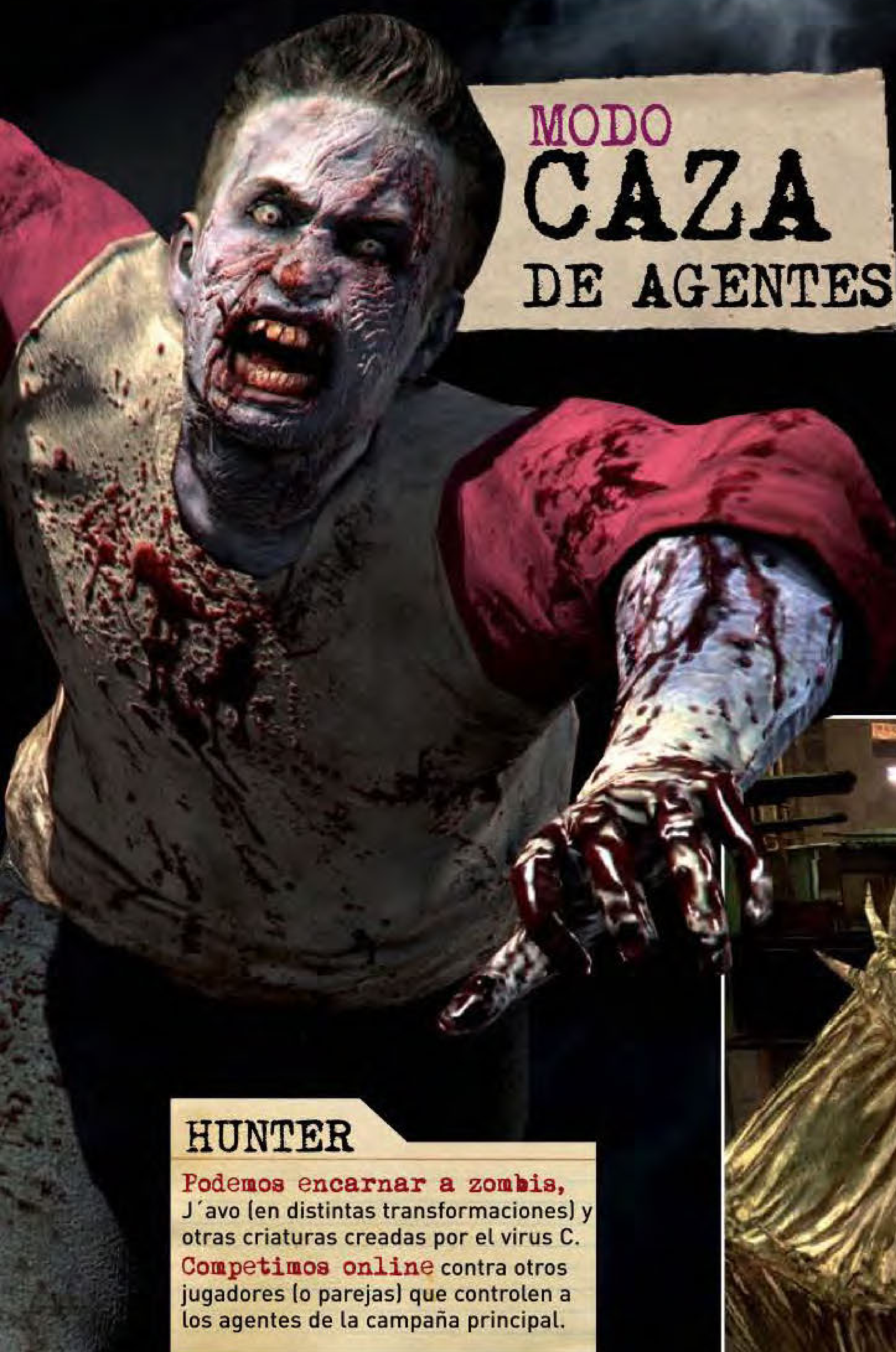
ESTA CUARTA CAMPAÑA solo estará disponible en el menú después de haber superado los tres capítulos principales.



CUANDO ACABEMOS UNA CAMPAÑA podremos volver a determinados capítulos encarnando a los enemigos.







MODO CAZA DE AGENTES

Cada vez que terminemos una de las campañas principales, abriremos el modo Caza de agentes en sus niveles correspondientes. En esta modalidad, descubrimos el otro lado de la historia, ya que encarnamos a uno de los monstruos: zombis, J´avo (desde los básicos a las crisálidas) y otras criaturas más grandes y poderosas.

➔ UNA VEZ QUE CREAMOS LA PARTIDA COMO "CAZADORES", nos conectamos online y esperamos a que otro jugador (controlando a Leon, Chris, Jake...) llegue al mismo escenario. Entonces nos enfrentamos a él, integrados con los enemigos "normales". Los controles son ligeramente distintos al modo principal, porque varían dependiendo de la criatura; puede tener un brazo que se alarga, lanzar espinas o simplemente, ir armados con un machete.

Si conseguimos acabar con los jugadores humanos, seremos recompensados con puntos y llegaremos de nuevo a una sala para unirnos a otra partida. Pero si los "buenos" nos eliminan, simplemente nos regeneraremos en el cuerpo de otro enemigo, hasta que no quede ninguno.

De esta manera se va a conseguir que los enemigos del modo campaña sean más inteligentes que nunca. Y si nos desconectamos, la IA tomará el control de nuestro personaje.



CADA MONSTRUO tendrá un sistema de control diferente, adaptado a sus ataques (desde un cuchillo a espinas venenosas).

HUNTER

Podemos encarnar a zombis, J´avo (en distintas transformaciones) y otras criaturas creadas por el virus C. **Competimos online** contra otros jugadores (o parejas) que controlen a los agentes de la campaña principal.

Y LAS PELÍCULAS...

RESIDENT EVIL VENGANZA



La saga cinematográfica, protagonizada por Mila Jovovich como Alice Abernathy, sigue una línea paralela, ligeramente influenciada por los juegos. Esta quinta entrega, cuyo estreno está previsto para el 13 de septiembre, recupera a Paul W. S. Anderson como director (dirigió la primera y la cuarta) y también otorga un pequeño papel a Michelle Rodriguez como un clon de su personaje original.

→ **SE HA RODADO EN 3D** por localizaciones de todo el mundo, y la cantidad de personajes sacados del juego que se ha confirmado es de récord: Jill, Leon, Ada Wong, Wesker... Además, Venganza incluirá a las plagas, que aparecían en la quinta entrega jugable.







RESIDENT EVIL DAMNATION

Una cinta de animación que se va a lanzar directamente al mercado doméstico (en Blu-Ray y DVD) el próximo 25 de septiembre. Esta película, una secuela de *Resident Evil Degeneration*, está producida por uno de los responsables de *Resident Evil 6*, Hiroyuki Kobayashi, y está completamente realizada por ordenador mediante secuencias CG.

→ **LA HISTORIA ESTARÁ AMBIENTADA EN EUROPA,** en una ciudad por determinar, donde se ha detectado la presencia de nuevas armas biológicas (no os perdáis la pinta que tienen los hunter en esta película. Y los protagonistas confirmados son, por el momento, Leon S. Kennedy, Ada Wong e Ingrid Hunnigan, que tenía una mínima presencia en *Resident Evil 4*, como contacto de Leon. En Japón tienen más suerte, porque también se ha programado su estreno en cines, en octubre.







VISITAMOS LAS OFICINAS DE LUCASFILM PARA CONOCER STAR WARS 1313

UNA GALAXIA MÁS OSCURA Y ADULTA

■Plataformas por confirmar ■LucasArts ■2013

AVENTURA ENTRE DOS TRILOGÍAS

STAR WARS 1313 ofrece una nueva perspectiva de la saga galáctica; olvidaos de los caballeros Jedi y de viajes a planetas desconocidos. Este título gira en torno a tres pilares básicos: ser un cazarrecompensas, sobrevivir a uno de los lugares más peligrosos de la galaxia (el nivel 1313 de Coruscant) y brindar una experiencia de cine.



PLATAFORMAS QUE DESAFÍAN A LA MUERTE. Aunque *1313* se desarrolla en un nivel subterráneo, tendremos que jugarnos el pellejo saltando sobre abismos y naves en llamas.



TIROTEOS FRENÉTICOS. La mecánica de disparos con cobertura automática y elementos destructibles evoluciona con enemigos más inteligentes y nuevos movimientos, más fluidos.

NUESTRO PROTAGONISTA utiliza las armas y los gadgets que lucen los cazarrecompensas en las películas.


NO HABRÁ SECUENCIAS QTE, todos los movimientos se realizarán con los controles tradicionales, y los momentos más emocionantes van a ser jugables.


VOCES, EXPRESIONES FACIALES Y MOVIMIENTOS se han capturado simultáneamente, utilizando la nueva tecnología Performance Capture.

LucasArts no quiere que se pierda el impacto que *Star Wars 1313* nos causó durante el pasado E3. Por eso nos ha invitado a sus oficinas centrales en San Francisco, que comparte con Industrial Light and Magic, para conocer algo más sobre este juego. Tiene mucho sentido realizar una presentación flanqueados por las maquetas que se utilizaron en Parque Jurásico o los muñecos de Cazafantasmas, porque este es un proyecto en que se han unido distintas compañías de la misma matriz: LucasArts (la división de juegos), Industrial Light and Magic (encargados de los efectos especiales), Skywalker Sound (ingeniería de sonido) y Lucas Animation (animación digital). Para demostrar el potencial de este equipo, nos recibieron con imágenes de sus últimos trabajos en películas como Battleship y Los Vengadores.

➔ LA SECUENCIA DE JUEGO QUE HEMOS VISTO corre sobre un PC de última generación, preparado por Nvidia, y es la misma que se enseñó (a puerta cerrada) en la feria de Los Ángeles, aunque en esta ocasión la hemos podido estudiar más a fondo. El nivel comienza con un espectacular plano del cielo de Coruscant. Una nave de carga, inspirada en la corbeta que aparece al principio del Episodio IV, atraviesa el cielo; y en su interior, dos cazarrecompensas cargan un envío muy peligroso: una caja con un trandoshan cautivo, ¿será Bossk antes de El Imperio Contraataca?

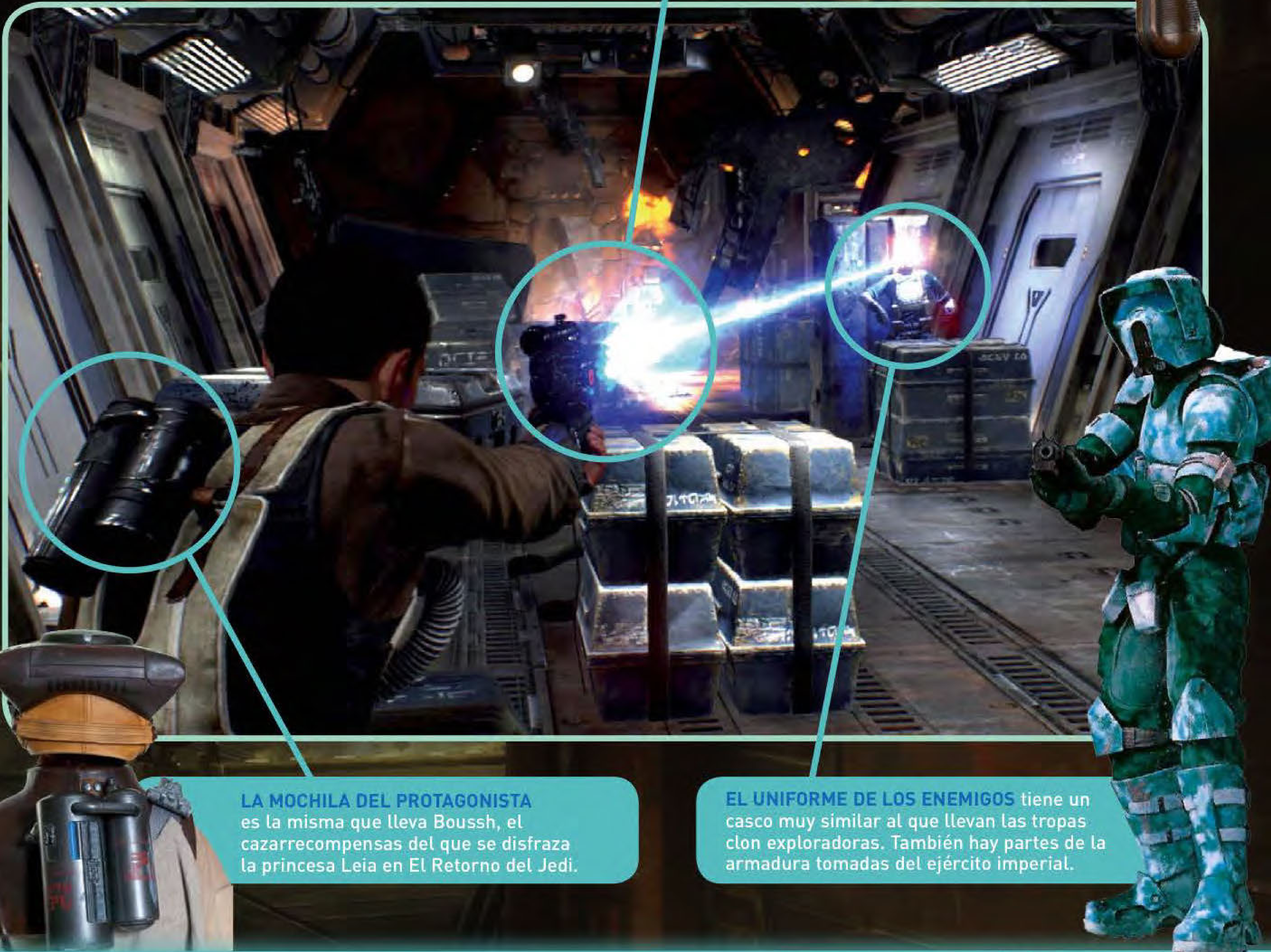
Lo primero que llama la atención (y lo que nos ha hecho sospechar que posiblemente sea un juego para la próxima generación) es la calidad gráfica. Todo se mueve a 30 fps, pero está detallado al milímetro. Y no nos referimos solo a la nave y el protagonista (por el momento desconocido), sino a una iluminación muy real o unas expresiones faciales perfectamente naturales. Todo esto es posible gracias a una herramienta llamada Performance Capture, que permite captar el movimiento, la voz y las expresiones faciales de forma simultánea.

De cualquier modo, el equipo encargado de la presentación (el productor Peter Nikolai y el director Dominic Robilliard) ha insistido en que no nos fijemos tanto ▸▸

LA GALAXIA EN ESTADO PURO

AUNQUE NO ESTÁ BASADO EN NINGUNA PELÍCULA, cualquier imagen de *1313* nos revela un montón de detalles inconfundibles. En este caso, las luces están basadas en el interior del Halcón Milenario, las cajas de transporte se ven en distintas secuencias de la primera trilogía... y os mostramos otros elementos que os sonarán:

EL BLASTER DL-44 de Han Solo (que proviene de una pistola alemana Mauser C96 modificada) es el arma que ha inspirado la pistola que vimos durante la demo.



LA MOCHILA DEL PROTAGONISTA es la misma que lleva Boussh, el cazarrecompensas del que se disfraza la princesa Leia en El Retorno del Jedi.

EL UNIFORME DE LOS ENEMIGOS tiene un casco muy similar al que llevan las tropas clon exploradoras. También hay partes de la armadura tomadas del ejército imperial.

■ ES EL PRIMER TÍTULO EN EL QUE COLABORAN LUCASARTS, SKYWALKER SOUND, LUCAS ANIMATION E INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC ■



KIM LEBRERI
Supervisor de efectos especiales de ILM

"Basta con ver un enfoque para reconocer: esto es Star Wars"

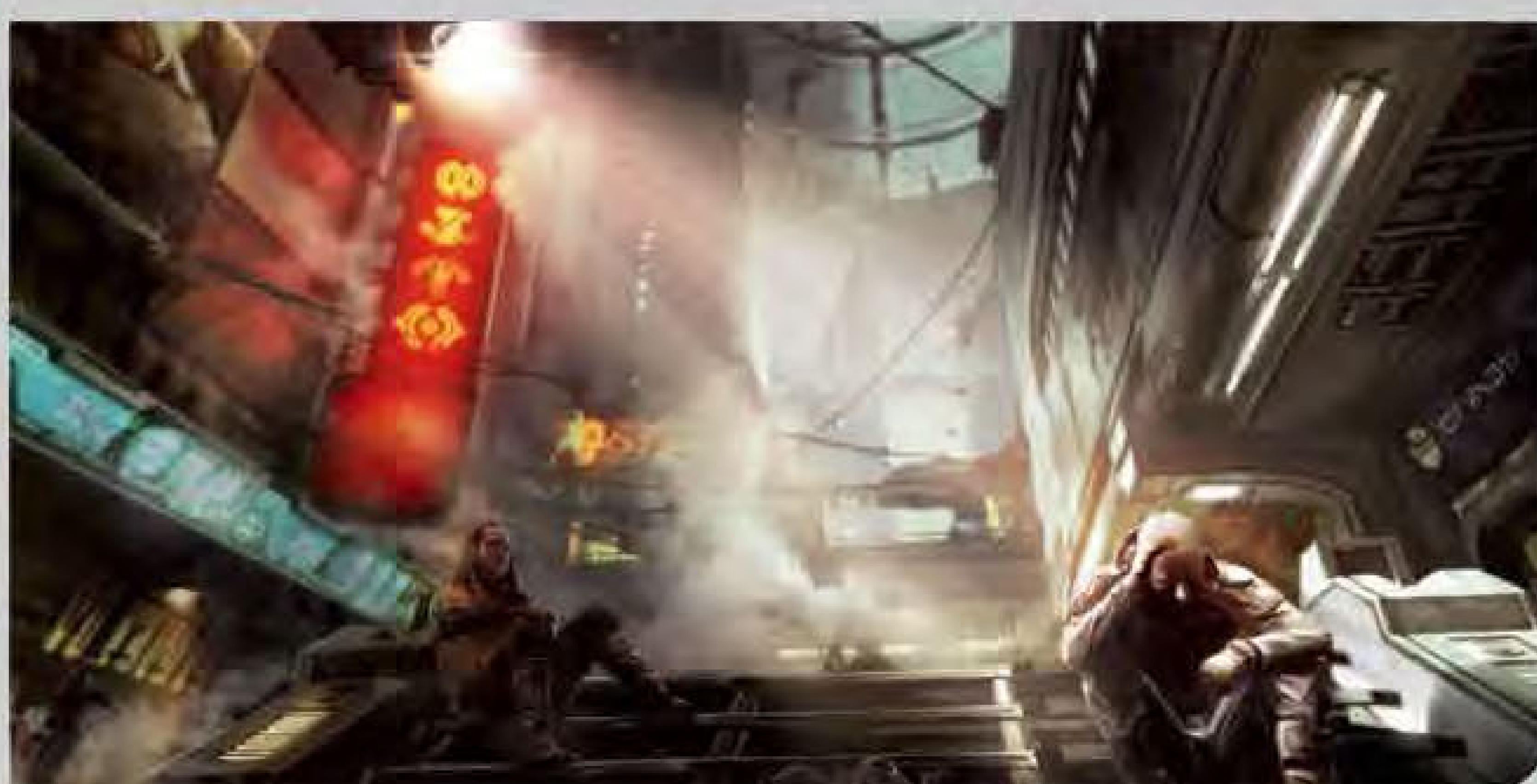
¿QUÉ LE PERMITE LA TECNOLOGÍA PERFORMANCE CAPTURE?
Ha sido muy excitante, porque casi cualquier cosa es posible. Esta tecnología nos permite poner en pantalla las mejores expresiones faciales, una gran iluminación y una enorme cantidad de humo y partículas, que se mueven a 30 frames por segundo constantes.

¿Y CÓMO SE HA RECUPERADO LA IDENTIDAD VISUAL DE STAR WARS?
Hemos tenido muchas reuniones para decidir el modo en que se mueve la cámara, porque George Lucas lo hace de una manera muy particular. Hay veces que basta con ver un enfoque para reconocer "eso es Star Wars". La composición también es muy importante, y lo mismo ocurre con las transiciones entre las secuencias de vídeo y las partes de juego.

¿Y LA ILUMINACIÓN?
Bueno hemos tratado de que la luz no sea tan blanca como en las películas. Por ejemplo, los focos que aparecen en el interior de la nave que habéis visto están inspirados en el puente del Halcón Milenario.

LA BANDA SONORA NO ES EXACTAMENTE LA MISMA DE LA PELÍCULA, ¿QUÉ NOS PUEDES ADELANTAR SOBRE EL SONIDO?
Tenemos dos equipos trabajando simultáneamente en el juego. Por una parte, en Skywalker Sound se están encargando de todos los efectos especiales, y por otro lado estamos grabando los temas de la banda sonora en Londres, con la misma orquesta que participó en el rodaje.

¿Y DESDE EL PUNTO DE VISTA TÉCNICO?
Lucas desarrolló el estándar de sonido THX, que ofrece la máxima fidelidad, y los equipos ahora son más sofisticados, de modo que estamos buscando nuevas maneras de "dimensionar" el sonido envolvente.



en el rostro de los actores, que todavía no es el definitivo, como en su capacidad para expresarse a través de gestos.

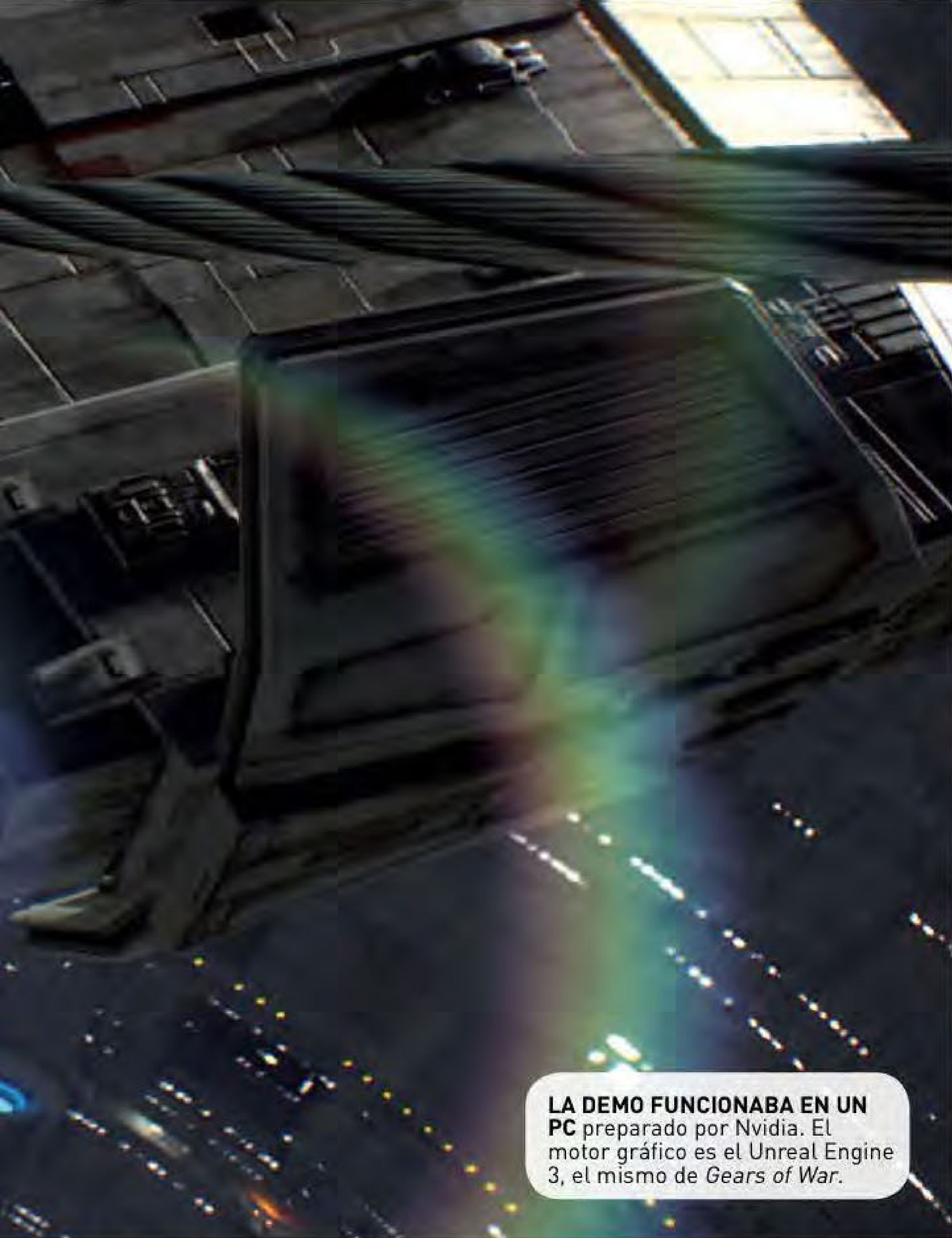
LA AMBIENTACIÓN ES UNA PIEZA CLAVE, precisamente porque huye de lo que hemos visto en los demás juegos de Star Wars. A medida que la nave desciende hasta el nivel 1313 (el lugar subterráneo en que se refugian los delincuentes y fugitivos de Coruscant), nos damos cuenta de que nada es tan "limpio" como hemos visto en las películas.

El equipo de producción está buscando expresamente un tono gris y adulto para esta historia, donde no aparecen la Fuerza, los saltos al hiperespacio ni los robots cómicos. Se podría decir que está en la línea que representan personajes secundarios de la saga tan atractivos como Boba Fett, Zam Wessell o IG-88, y localizaciones como la cantina en Mos Eisley (no encontraréis un lugar tan lleno de maldad y vileza). Por suerte, nuestro protagonista es un cazarrecompensas que tiene a su disposición todas las armas y los "gadgets" que hemos visto utilizar a estos tipos duros.

Muy pronto nos damos cuenta de que los "vecinos" del nivel 1313 van en serio, porque unos cuantos piratas se preparan para asaltarnos. Su nave se coloca sobre nuestro "cubo oxidado" (así es como la llaman en el juego) y la retiene con ayuda de unos cables de acero por los que se deslizan los atacantes. Entonces hacen detonar unos explosivos que arrancan paneles enteros de la cubierta y dejan a nuestro personaje aturdido en el suelo.

DESPUÉS DE HACERSE CON NUESTRA CARGA, comienzan las "negociaciones agresivas". La mecánica de los disparos en tercera persona es una pequeña evolución de lo que ya hemos visto en las sagas *Uncharted* o *Gears of War*.

Nuestro personaje se mueve entre coberturas de una forma ágil, con unas animaciones muy fluidas para las transiciones, y una excelente recreación física. Por el momento, su arsenal se limita a un blaster pesado (muy parecido al que lleva Han Solo), detonadores termales y una onda energética capaz de empujar y aturdir a los enemigos, pero también podemos utilizar algunos elementos del escenario para conseguir ventajas.


LA DEMO FUNCIONABA EN UN **PC** preparado por Nvidia. El motor gráfico es el Unreal Engine 3, el mismo de *Gears of War*.



DOMINIC ROBILLIARD
Director creativo de LucasArts

"Queríamos alejarnos de los caballeros Jedi, que eran casi como semidioses"

¿POR QUÉ HABÉIS ESCOGIDO UNA NUEVA HISTORIA, EN LUGAR DE REGRESAR A LAS PELÍCULAS?
Ha resultado muy inspirador tener que buscar una nueva historia, que complete lo que ya conocemos del universo Star Wars. En un principio, teníamos miedo de no estar a la altura. Es muy arriesgado, pero también es un privilegio. Sabemos que los fans van a estar siguiendo muy de cerca lo que hacemos, pero no estamos inventando nada; sólo explorando cosas que estaban ahí desde el principio.

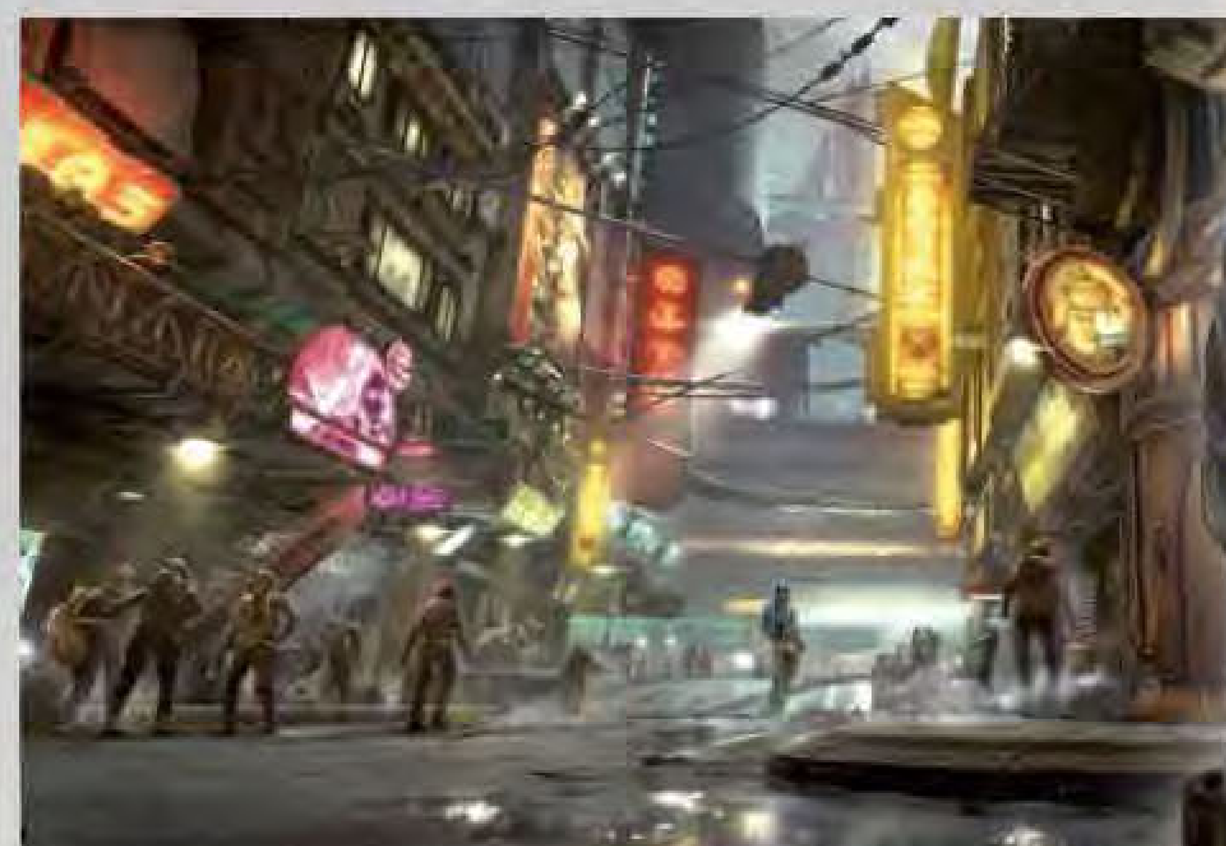
¿Y EL TONO ADULTO? ¿POR QUÉ ALEJARSE DE LO QUE HEMOS VISTO EN LA SAGA?
No se trata de incluir violencia gratuita, gore, ni nada parecido. La clasificación M (para mayores de 18 años) se debe a la narrativa de la historia: son elementos familiares, pero desde un ángulo distinto.

¿QUÉ LE APORTA EL HECHO DE CONTROLAR A UN CAZARRECOMPENSAS?
Esto encaja perfectamente en la mecánica del juego. Queríamos alejarnos de los caballeros Jedi, que eran casi como semidioses: invulnerables y capaces de acabar con decenas de enemigos. En *1313* manejamos un personaje humano que se mueve por unos escenarios dramáticos y puede utilizar un equipo muy sofisticado. Esto no significa que podamos personalizar al protagonista, sino que a medida que avanzamos, nuestro equipo va aumentando y le da nuevas posibilidades.

¿EL HUD QUE HEMOS VISTO ES DEFINITIVO? ¿CAMBIARÁ A MEDIDA QUE MEJORA NUESTRO EQUIPO?
La función de todos estos indicadores es dar información al jugador, el hecho de que aparezcan muchos elementos no estropea una experiencia cinemática. Creo que *Star Wars 1313* es divertido y accesible antes que nada. El hecho de ser un juego cinemático no depende del interfaz sino de los aspectos visuales, aquí es donde se solapan juego y película..

NOS HA DICHO QUE EL PROTAGONISTA AÚN NO ES DEFINITIVO. ¿LE GUSTARÍA TENER A ALGUIEN CONOCIDO?
El casting de actores ha sido mucho más complicado que para una película. Gracias a la tecnología Performance Capture, necesitamos un intérprete capaz de actuar en 360º, no alguien que esté acostumbrado a mirar a la cámara. Aún no puedo confirmar cuáles van a ser los actores que aparecerán en el juego, pero quizá os llevéis una sorpresa.

ENTONCES, ¿SE PODRÍA RESCATAR EL ROSTRO DE HAN SOLO O LANDO CALRISSIAN?
Tecnológicamente es posible, aunque es más difícil que utilizar un actor de carne y hueso. Pero eso no significa que no puedan aparecer.





LA TECNOLOGÍA UTILIZADA ESTÁ A LA ALTURA DE PELIS COMO LOS VENGADORES

Durante toda la secuencia nos acompaña un segundo pistolero, algo mayor, que no deja de darnos consejos (y hacer alguna broma). Aún no sabemos qué papel tiene dentro de la historia, pero en este escenario se comporta como nuestro mentor, del mismo modo que hace Sully con Nathan Drake.

Cuando hemos acabado con el primer grupo de enemigos, tenemos que echar una mano a nuestro compañero para librarnos de los escombros que nos impiden el paso. En lugar de someternos a un QTE, basta con presionar un botón: así no se saca al jugador de la acción en ningún momento.

→ **POCO DESPUÉS, NUESTRO COMPAÑERO NOQUEA** a uno de los asaltantes, lo mete en una cápsula de salvamento (con un detonador como equipaje de mano) y lo dispara como si fuera un proyectil contra la nave de nuestros enemigos. La explosión es espectacular, pero también hace añicos nuestro carguero, y nos obliga a lanzarnos por un cable, como si fuese una tirolina. Hemos saltado de la sartén a las brasas.

Aquí comienza el segundo elemento jugable de *Star Wars 1313*, las "plataformas que desafían a la muerte". Los saltos alcanzan una nueva dimensión, épica, siempre al límite y siempre desde una perspectiva cinematográfica. De hecho, otra de las herramientas que se están utilizando en el desarrollo es una cámara virtual (con su propio kit de lentes) que se controla exactamente igual que en el cine y que ofrece siempre el mejor ángulo.

Pero lo que importa es ¿cómo se ve en el juego? Pues la combinación entre saltos, explosiones y enfoque es capaz de cortarnos la respiración. Nosotros, como simples espectadores, hemos alucinando viendo cómo el héroe se precipitaba entre los trozos de una nave, a medida que se iba haciendo pedazos.

Estos momentos únicos, a cámara lenta, se combinan con otras zo-

LOS ENEMIGOS van desde otros cazarrecompensas (de todas las especies) a tropas de asalto.



DAVE SMITH Y BRIAN RECHTENWALD
Artistas de LucasArts

"En este nivel, hay mucho material para contar nuevas historias."

¿CÓMO ES EL NIVEL 1313?

Es un antiguo nivel de Coruscant, distinto de la superficie. Mucha gente vive aquí, sobre todo delincuentes y personas que no quieren ser encontradas. Hay mucho material para contar nuevas historias.

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA SU ARQUITECTURA?

Hemos imaginado cómo se hubiera construido muchos años antes, cuando el nivel estaba en la superficie del planeta. Por supuesto las influencias también pertenecen a edificios reales, con un urbanismo más cerrado y claustrofóbico.

Y TAMBIÉN SE HA UTILIZADO UNA NUEVA PALETA DE COLORES...

Sí, el color se usa de manera muy interesante en las películas. Coruscant está bañada por un sol naranja, pero cuando estalla la guerra se vuelve gris, y al final más oscura. Queremos hacer algo similar en el juego.

¿CÓMO SE APLICARÁN LOS EFECTOS DEL CLIMA?

Al estar en un nivel subterráneo, podemos replicar efectos, como la lluvia, como si fuesen tuberías rotas que vierten agua. También habrá niebla provocada por la contaminación o apagones, que lo dejan todo a oscuras. No nos ha limitado de ningún modo el estar en un nivel bajo tierra.





LOS SALTOS MÁS ARRIESGADOS están enfocados desde una perspectiva cinematográfica, con lentes especiales, y en algunos casos a cámara lenta.

nas más relajadas, en las que nuestro héroe trepa por los restos de la nave enemiga siguiendo un código de colores similar al de *Uncharted* (los bordes en los que podemos agarrarnos están destacados en tonos diferentes). El control es muy intuitivo, y basta con presionar un sólo botón junto con el stick direccional.

EN ESTE PUNTO TERMINABA LA DEMO, pero nosotros hemos querido investigar qué más nos espera en este mundo subterráneo de Coruscant. El equipo de producción nos ha adelantado que habrá zonas para explorar, donde nos vamos a encontrar en situaciones similares a la cantina o el palacio de Jabba, y en las que se respirará una "calma tensa".

Pero esto no significa que vayan a ser escenarios tipo "sandbox", en los que tengamos total libertad de acción, sino que el desarrollo estará bien definido. El ejemplo que han utilizado son las series de televisión: se maneja un arco argumental de unas diez horas (esto no signifi-

EL DESARROLLO DEL JUEGO será más adulto y "gris" de lo que estamos acostumbrados a ver en este universo.

■ SERÁ EL ACERCAMIENTO MÁS OSCURO Y ADULTO DEL UNIVERSO STAR WARS ■

ca que sea la duración del juego en total) con momentos frenéticos y otras zonas más calmadas.

Respecto a las referencias a la saga, el equipo creativo ha hablado de cientos de guiños repartidos por todo el juego. Por ejemplo, todos los objetos "cotidianos" de las películas, junto a detalles para los más avispados (en uno de los diseños hemos podido ver al Halcón Milenario aterrizando en una plataforma bastante alejada) y personajes reconocibles. Otro de los elementos que más nos ha gustado es la recuperación de los soldados de asalto imperiales: de hecho, van a ser los enemigos más duros que encontremos en *Star Wars 1313*, con una precisión y frialdad que recuerdan a lo que vimos en la primera película, cuando eliminaban a los jawas y a los tíos de Luke.

➔ PERO TODO ESTO ES PROVISIONAL. Una de las cosas que hemos sacado en claro en nuestra visita a los estudios de desarrollo es que gran parte de lo que se ha mostrado está sujeto a cambios, empezando por el personaje protagonista. Por el momento, solo han perfilado la historia y el momento en que transcurre, han encontrado un escenario perfecto, y han diseñado la tecnología que les permite poner en pantalla los gráficos más alucinantes. Pero nadie se quiere mojar en lo que respecta a los formatos en que saldrá, ni la fecha de lanzamiento definitiva.

En nuestras entrevistas, en tono informal, distintos miembros del equipo nos han dado motivos para sospechar que el héroe tendrá un rostro más reconocible para los fans (nosotros cruzamos los dedos por que se trate de Han Solo o Lando Calrissian) y que además podría tratarse de un juego "puente" entre generaciones, es decir, que aparezca tanto en PS3 y Xbox 360 como en las consolas de próxima generación, en las que podríamos disfrutar de una calidad visual como la que muestra esta demo. Será dentro de unos meses cuando por fin salgamos de dudas. HC



MICHAEL KOPERVAS
Supervisor de secuencias C.G. en ILM

"Durante los tiroteos, el protagonista no tendrá la misma expresión"

¿CÓMO SE ENCUENTRA EL EQUILIBRIO ENTRE LAS SECUENCIAS DE VÍDEO Y LAS PARTES JUGABLES?

Es difícil encontrar el punto justo. En las partes de juego no sabes dónde estará la cámara, mientras que las secuencias parecen una película. Lo principal es no romper el ritmo de juego.

¿CÓMO HA AYUDADO LA NUEVA CAPTURA DE MOVIMIENTOS A LA RECREACIÓN DE SECUENCIAS C.G.?

Esta nueva tecnología captura las expresiones faciales con mucha fidelidad, no hace falta sobreactuar para contar la historia. Cosas que antes requerían líneas de diálogo, ahora se pueden resolver con una expresión; es una forma de contar la historia más honesta.

¿Y UTILIZARÁ ESTA TECNOLOGÍA EN LOS MOMENTOS DE ACCIÓN?

Por supuesto, veremos movimientos de combate más dinámicos y durante los tiroteos el protagonista no mantendrá la misma expresión, sino que irá cambiando. Por el momento todo lo que hemos enseñado es una muestra de lo que se puede conseguir.

AUNQUE NO HAYA Q.T.E, ¿SERÁN SECUENCIAS INTERACTIVAS?

Aún lo estamos pensando. Hemos explorado todas las posibilidades, pero no puedo confirmar nada; nuestra intención es que en ningún momento se aburra el jugador, pero también habrá momentos relajados.



LOS VENGADORES BATALLA POR LA TIERRA PÁG. 52

LA BAT
LOS SUPE

DEADPOOL PÁG. 56

INJUSTICE PÁG. 54



ALLA DE
RHÉROES

LOS HÉROES MÁS PODEROSOS DE LA TIERRA ABANDONAN LAS PÁGINAS DEL CÓMIC PARA LUCHAR EN UN NUEVO CAMPO DE BATALLA: NUESTRAS CONSOLAS Y ORDENADORES.

MARVEL HEROES PÁG. 58

PARA ATACAR a nuestros rivales, tendremos que ejecutar posturas "heroicas" delante del sensor de Kinect o Wii U. Risas aseguradas.

Vengadores reuníos... con Kinect

LOS VENGADORES BATALLA POR LA TIERRA

■ Xbox 360 - Wii U ■Ubisoft ■Lucha ■Finales 2012

Después de cancelar el juego de la película (en manos de THQ) Ubisoft se hizo con los derechos de Los Vengadores. Su estudio de Quebec ha recuperado a los principales personajes de la saga (acompañados por otros héroes de Marvel, como Lobezno o Tormenta) para participar en un juego de lucha ambientado durante una invasión extraterrestre.

→**EL SISTEMA DE CONTROL** será una de las claves de *Battle for the Earth*, ya que el juego aparecerá en exclusiva para Kinect y Wii U (ambas con sensores de movimiento). Nosotros nos colocaremos frente a la pantalla e iremos ejecutando "posturitas" mientras vemos cómo nuestro alter ego superheroico las convierte en golpes demoledores. Y lo mejor es que también podremos hacerlo en el modo multijugador.

El apartado visual ha optado por replicar la estética de los cómics, en lugar del tono realista del film, con modelos tridimensionales con texturas muy coloridas y un brillo que recuerda a *Marvel vs Capcom*.

No te pierdas

→**LOS VENGADORES:** La película de 2012, dirigida por Joss Whedon. Uno de los bombazos del año.

→**THE ULTIMATES:** El "reboot" de Los Vengadores en cómic, con un dibujo y una temática más adulta.

→**SECRET INVASION:** La saga de comics en que se narra la invasión de una especie alienígena; los skrull.





CADA UNO DE LOS HÉROES y villanos del universo Marvel conservará sus golpes característicos.

LOS PERSONAJES

ES EL GRUPO DE SUPERHÉROES MÁS PODEROSO DE MARVEL, COMO LA LIGA DE LA JUSTICIA EN DC COMICS. NACIERON EN LOS AÑOS SESENTA PARA ENFRENTARSE A LOKI, EL HERMANO MALVADO DE THOR.

DR. EXTRAÑO

ORIGEN: ANTIGUO MÉDICO, Y AMO DE LAS ARTES OSCURAS.
PODERES: TODO LO QUE LA MAGIA LE PUEDA DAR. POSEE UNA CASA MÍSTICA, SANCTA SANCTORUM.

SPIDER-MAN

ORIGEN: UNA ARAÑA MODIFICADA PICÓ A PETER Y LE DIO PODERES.
PODERES: SUPERFUERZA, AGILIDAD, PEGARSE A LAS PAREDES, SENTIDO ARÁCNIDO, LANZARREDES.

HULK

ORIGEN: EL DR. BRUCE BANNER FUE IRRADIADO POR RAYOS GAMMA.
PODERES: CUANDO AUMENTA SU FURIA SE TRANSFORMA EN UN MONSTRUO DE PODER ILIMITADO.

THOR

ORIGEN: ES HIJO DE ODÍN Y DIOS DEL TRUENO DE ASGARD.
PODERES: DOMINA RAYOS Y TRUENOS, FUERZA SOBREHUMANA Y EL MARTILLO SAGRADO MJOLNIR.

CAP. AMÉRICA

ORIGEN: EL PRIMER SUJETO CONVERTIDO EN SUPERSOLDADO,
PODERES: ADEMÁS DE FUERZA Y VELOCIDAD SOBREHUMANAS, POSEE UN ESCUDO INDESTRUCTIBLE.

OJO DE HALCÓN

ORIGEN: CLINT BURTON ERA UN ARQUERO DE EXHIBICIÓN.
PODERES: UN OJO INFALIBLE PARA DISPARAR, Y UNA SERIE DE FLECHAS ESPECIALES.

LEINIL 2012 delgado

VIUDA NEGRA

ORIGEN: NATASHA ROMANOFF, ANTIGUA ESPÍA DEL KGB.
PODERES: GIMNASTA DE CLASE MUNDIAL, EXPERTA EN ARMAS Y MAESTRA DE ARTES MARCIALES.

IRON MAN

ORIGEN: TONY STARK ES UN CIENTÍFICO MULTIMILLONARIO.
PODERES: POSEE UNA ARMADURA QUE LE OTORGA BLINDAJE, ARMAS, Y LA CAPACIDAD DE VOLAR.

LOBEZNO

ORIGEN: UN EXPERIMENTO MILITAR CONOCIDO COMO ARMA-X.
PODERES: ESQUELETO INDESTRUCTIBLE, GARRAS DE ADAMÁNTIUM Y SU SALUD SE REGENERA.

EL ESTILO DE COMBATE nos recuerda a la saga más famosa de NetherRealm, *Mortal Kombat*, aunque no será tan "bestia".

No te pierdas

→ **BATMAN: LA LEYENDA RENACE.** La película, que se acaba de estrenar, pone el broche de oro a la trilogía de Nolan sobre este personaje.

→ **SMALLVILLE** es una excelente serie de TV sobre los primeros años de Superman.

→ **THE NEW 52:** El pasado mes de septiembre se reseteó todo el universo DC en cómic.

Luchas internas en la liga de la justicia

INJUSTICE

■PS3 - Xbox 360 - Wii U ■Warner Bros. ■Lucha ■2013

Los creadores de la saga *Mortal Kombat*, NetherRealm Studios, no nos dan tregua. Ya tuvieron un primer escarceo con los superhéroes hace un par de años en *Mortal Kombat vs DC Universe*, y ahora de nuevo van a recuperar a los personajes más grandes de esta editorial para enfrentarlos en unos despiadados combates "one on one" que estarán bañados por el realismo (y la crueldad) de su saga más popular. Y es que tanto los poderes que disfrutaremos en este torneo, como los escenarios (hemos podido ver Metrópolis, la Batcueva, Solitude o el centro de Gotham City), serán muy fieles a los comics.

→ **EL ELENCO DE SUPERHÉROES DISPONIBLES** va a ser el principal atractivo de *Injustice: Gods Among Us*. Podremos controlar a personajes como Batman, Superman, Flash, Wonder Woman, Linterna Verde... que se clasificarán en tres categorías según su estilo de combate: poder, velocidad o gadgets.

Dependiendo de la categoría en que se encuentre nuestro luchador, podremos aprovechar elementos del escenario en nuestro favor (un experto en gadgets hará explotar los coches, mientras que un héroe poderoso los usará como proyectiles) o incluso robar habilidades de nuestro rival. Si conseguimos llenar una barra de energía con ataques básicos, lanzaremos un ataque especial (acompañado de espectaculares secuencias) con el que terminar la pelea de un plumazo.



LOS LUCHADORES estarán divididos en tres categorías (poder, velocidad o gadgets) equilibradas entre sí.



LOS PERSONAJES

LA LIGA DE LA JUSTICIA DE AMÉRICA ES EL GRUPO MÁS PODEROSO DE SOBRE LA FAZ DE LA TIERRA, LIDERADO POR SUPERMAN. COMPRENDE A LOS PERSONAJES MÁS POPULARES DE LA EDITORIAL DC COMICS



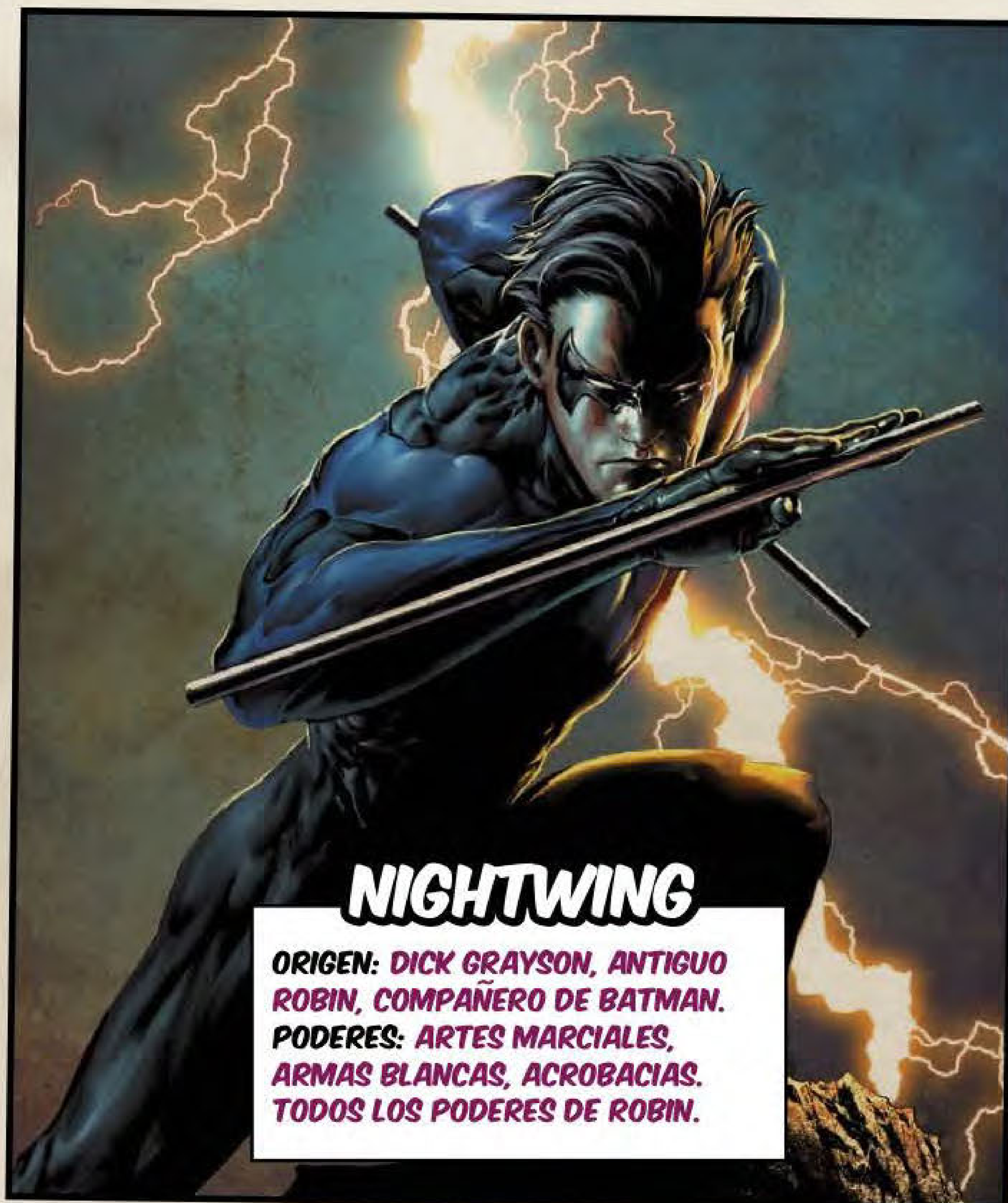
WONDER WOMAN

ORIGEN: ES LA PRINCESA DIANA, DE LAS AMAZONAS, DE ORIGEN DIVINO.
PODERES: ADEMÁS DE SU GRAN FUERZA E INTELIGENCIA, TIENE UN LAZO, TIARA Y BRAZALES MÁGICOS.



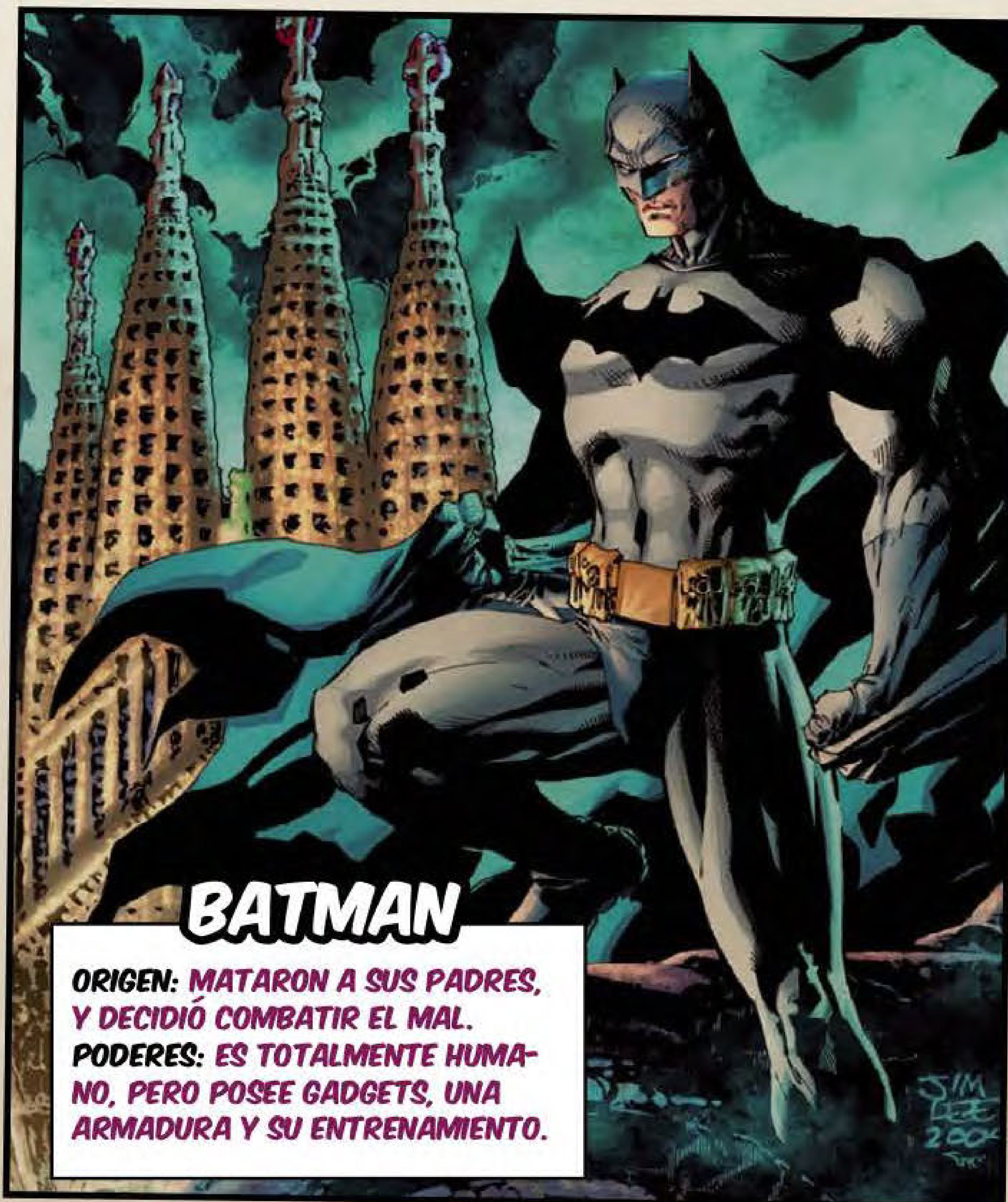
THE FLASH

ORIGEN: GANÓ SUS HABILIDADES POR UNA SUSTANCIA QUÍMICA.
PODERES: SUPERVELOCIDAD, REFLEJOS SOBREHUMANOS Y PUEDE ROMPER ALGUNAS LEYES FÍSICAS.



NIGHTWING

ORIGEN: DICK GRAYSON, ANTIGUO ROBIN, COMPAÑERO DE BATMAN.
PODERES: ARTES MARCIALES, ARMAS BLANCAS, ACROBACIAS. TODOS LOS PODERES DE ROBIN.



BATMAN

ORIGEN: MATARON A SUS PADRES, Y DECIDIÓ COMBATIR EL MAL.
PODERES: ES TOTALMENTE HUMANO, PERO POSEE GADGETS, UNA ARMADURA Y SU ENTRENAMIENTO.

DEADPOOL ES UNA MÁQUINA DE MATAR, y también uno de los personajes más fanfarrones de todo el universo Marvel.





El estreno del mercenario bocazas

DEADPOOL

■PS3 - Xbox 360 ■Activision ■Acción ■2013

Este personaje, conocido en España como Masacre, es uno de los más queridos por los fans. No solo por su extraña manía de romper la "cuarta pared" y hablar con el lector, sino por sus capacidades destructivas, a la altura de Lobezno. Mientras se discute si tendrá su propia película, High Moon Studios (los creadores de los últimos juegos de *Transformers*) se encargarán de su estreno en consolas.

→EL DESARROLLO DEL JUEGO será tan "básico" como su protagonista. Nos enfrentaremos a un torrente de enemigos alternando dos estilos de combate: disparos y golpes cuerpo a cuerpo, armados con un par de espadas. Podremos ejecutar combos y rematar a nuestros oponentes -robóticos- con un característico corte de cabeza, todo ello acompañado de algunos comentarios muy ingeniosos.

También vamos a disfrutar con algunos niveles "sobre raíles" a bordo de vehículos con mayor capacidad destructiva, así como enfrentamientos finales contra otros personajes Marvel y zonas de plataformas. Sin embargo, el argumento aún se mantiene en secreto. ¿Será el mismo de la película?



No te pierdas

→X-MEN ORIGINS: LOBEZNO: En la película se ve a Deadpool (Ryan Reynolds), aunque solo es un personaje secundario.

→HULK VS WOLVERINE: Peli de animación con la voz de Nolan North (Nathan Drake), que también dobla el juego.

→X-MEN ORIGINS: DEADPOOL Un cómic en el que Deadpool trata de vender su historia a varios directores de cine.

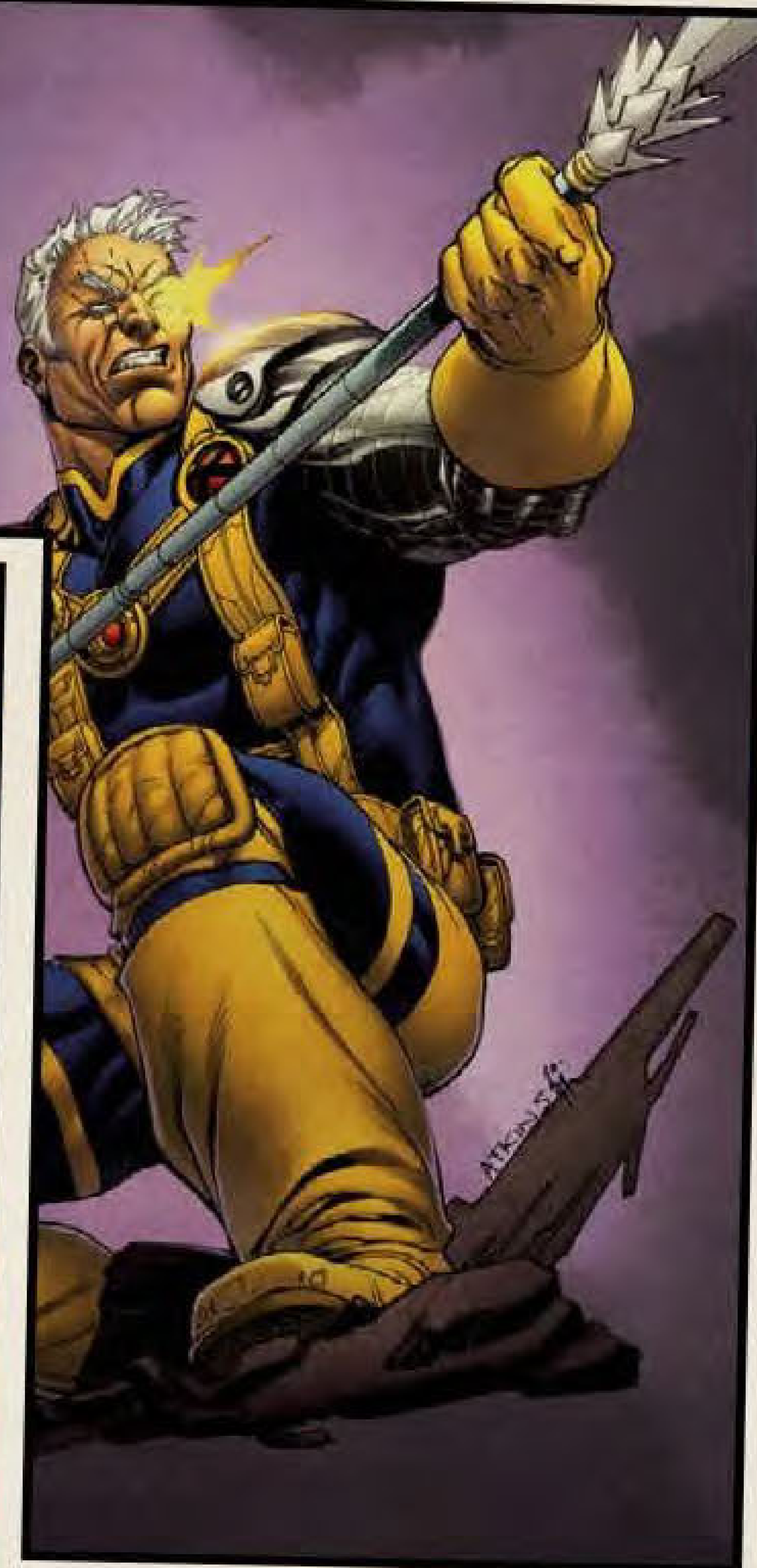
LOS PERSONAJES

DEADPOOL HA TRABAJADO CON CABLE EN ALGUNA OCASIÓN, PERO SOBRE TODO SE HA GRANJEADO UN MONTÓN DE ENEMIGOS EN EL UNIVERSO MARVEL. ESTOS SON ALGUNO DE SUS COMPAÑEROS Y RIVALES HABITUALES.



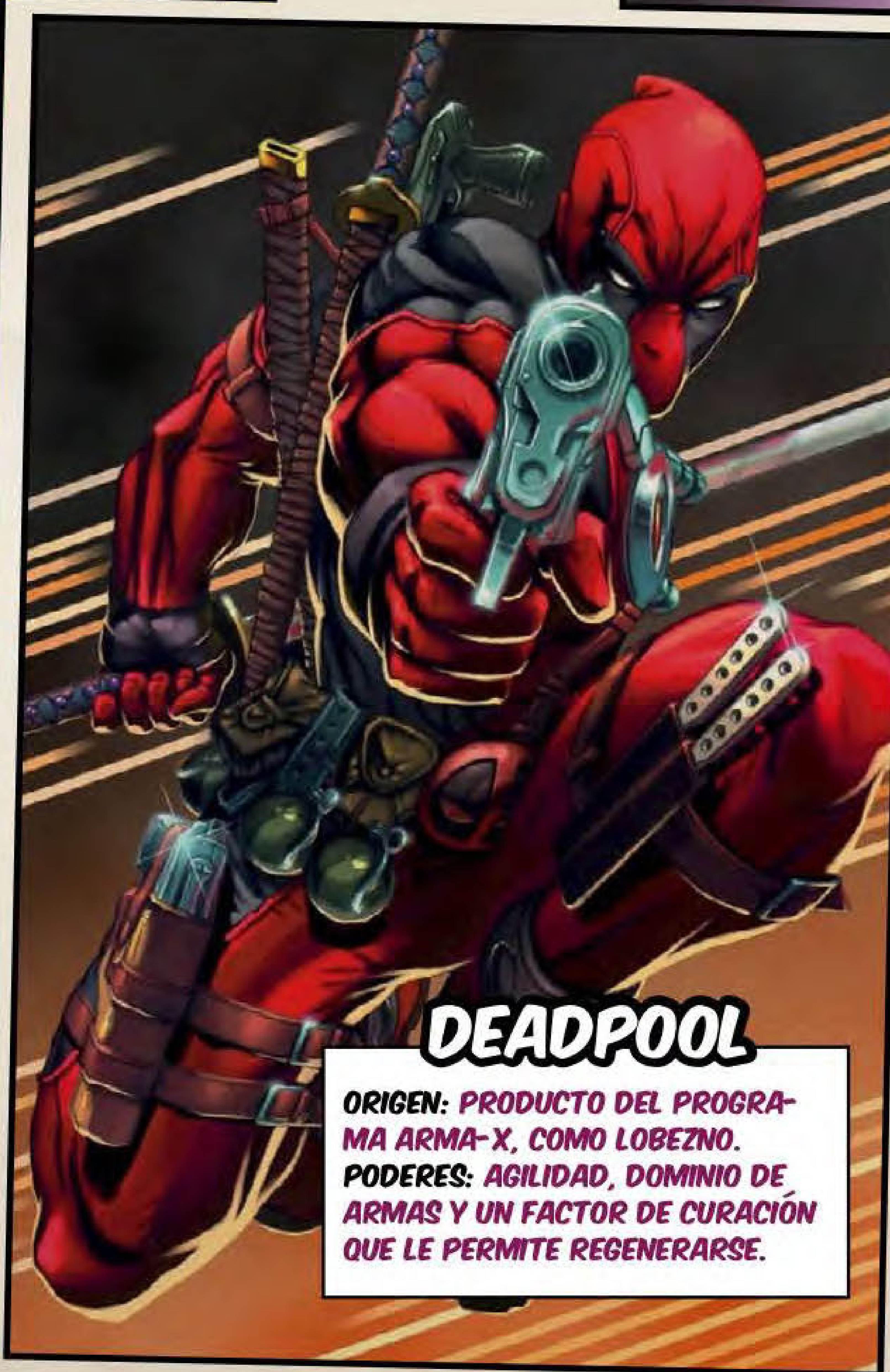
CABLE

ORIGEN: ES EL HIJO DE CÍCLOPE, ENVIADO AL FUTURO.
PODERES: UN TELÉPATA, QUE ADEMÁS TIENE EL BRAZO Y EL OJO IZQUIERDO BIOMECÁNICOS.



DAREDEVIL

ORIGEN: MURDOCK QUEDÓ CIEGO POR UNA SUSTANCIA RADIOACTIVA.
PODERES: ADEMÁS DE FUERZA Y AGILIDAD, POSEE SENTIDOS AUMENTADOS Y ES MAESTRO DE LUCHA.



DEADPOOL

ORIGEN: PRODUCTO DEL PROGRAMA ARMA-X, COMO LOBEZNO.
PODERES: AGILIDAD, DOMINIO DE ARMAS Y UN FACTOR DE CURACIÓN QUE LE PERMITE REGENERARSE.



DOMINO

ORIGEN: ES RESULTADO DE UN EXPERIMENTO DEL GOBIERNO.
PODERES: ATLETA Y EXPERTA EN EL USO DE ARMAS, TAMBIÉN ES CAPAZ DE ALTERAR LA PROBABILIDAD.



TASKMASTER

ORIGEN: MERCENARIO DE ORIGEN DESCONOCIDO QUE OCULTA SU CARA.
PODERES: COMO INSTRUCTOR, ES UN EXPERTO EN COMBATE. PUEDE DE IMITAR A SUS OPONENTES.

HABRÁ MÁS DE 8.000 PERSONAJES de los cómics, con sus poderes y distintos trajes sacados de comics y películas.



Superhéroes contra "el diablo"

MARVEL HEROES

■PC ■Gazillion Entertainment ■Rol ■2013

Los creadores de *Diablo* y el guionista de series como Ultimate Spider-Man o Los nuevos Vengadores, Brian Michael Bendis, han unido sus fuerzas en uno de los proyectos más ambiciosos de este universo. Se trata de un juego de rol masivo y gratuito, que contará con más de 8.000 (¡sí, sí, habéis leído bien!) personajes de la plantilla de la editorial.

→**MARVEL HEROES CORRERÁ BAJO EL MOTOR UNREAL ENGINE 3** y nos permitirá personalizar a nuestro superhéroe (están todos los conocidos) con distintos trajes, sacados de las películas y los cómics. Durante el juego nos reuniremos con otros usuarios en lugares como la Escuela para jóvenes talentos del profesor Xavier o el edificio Baxter de los 4 Fantásticos, y saldremos juntos a cumplir diferentes misiones para detener al Dr. Doom, que se ha hecho con el Cubo Cósmico.

Y todo esto, ¿gratis? Sí, aunque tendremos que pagar para conseguir determinados objetos, trajes exclusivos y otros extras, mediante las "famosas" microtransacciones. De momento no hay prevista una versión para consolas.

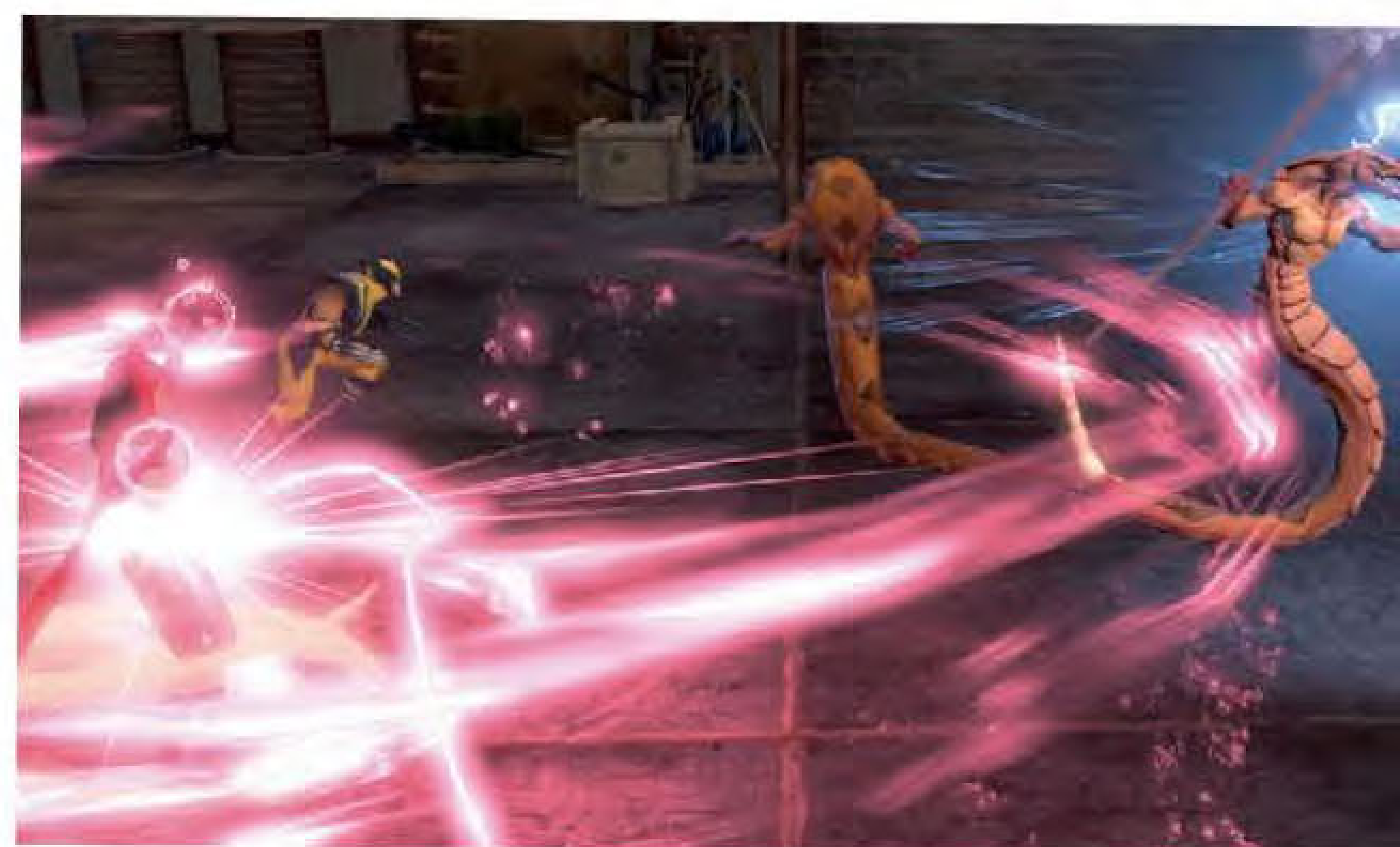
No te pierdas

→**MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 1 Y 2:** Disponibles para consola, nos brindan una experiencia muy parecida.

→**SECRET WARS:** La saga de comics que reúne a los grandes héroes de la editorial.

→**LA ENCICLOPEDIA MARVEL:** Un libro de más de 350 páginas en el que se detallan los hitos de todos estos personajes desde los años 60 hasta hoy.





LOS PERSONAJES

SE PUEDEN RESUMIR FÁCILMENTE, PORQUE ESTARÁN TODOS: LOS INTEGRANTES DE LA PATRULLA X, LOS VENGADORES, LOS 4 FANTÁSTICOS... Y TAMBIÉN OTROS HÉROES SECUNDARIOS COMO LA CHICA ARDILLA.




EXCLUSIVA
HOBBY

VISITAMOS LOS ESTUDIOS DE FIRAXIS PARA VER EN PRIMICIA XCOM: ENEMY UNKNOWN

INVASIÓN ALIENÍGENA

■PS3 - Xbox 360 - PC ■12 de octubre ■ 2K Games

Las suposiciones sobre la existencia de los alienígenas forman parte del imaginario popular, trasladado a menudo al cine, la literatura y, por supuesto, los videojuegos. Haciendo memoria, en 1993 apareció en PC un juego de estrategia llamado *XCOM.* Los más viejos del lugar lo recordarán; los más jóvenes, quizás no, pero el estudio Firaxis les va a refrescar la memoria, porque el 12 de octubre llegará a los circuitos de PS3, Xbox 360 y PC *XCOM: Enemy Unknown*, una reinvención de aquella aventura. Por cierto, no lo confundáis con *XCOM* "a secas", que es la versión shooter que está desarrollando 2K Marin.

→ **LA COMBINACIÓN DE ESTRATEGIA Y ACCIÓN** será la piedra angular del juego, que narrará la puesta en marcha de XCOM, un proyecto militar formado por los grandes países de La Tierra para repeler la invasión de los parientes de ET y Alf. Así, la dinámica, estructurada en turnos, consistirá en desplazar por los escenarios a los soldados de nuestro pelotón, que serán entre cuatro y seis. En cada turno, como si se tratara de un tablero de ajedrez dinámico, podremos mover a todos esos hombres en busca de coberturas y posiciones francas de disparo sobre los enemigos.

La destructibilidad del entorno condicionará las refriegas. Habrá coches, edificios, fuentes, farolas, cajas, muebles y otros elementos tras los que parapetarse. Ahora bien, si, por ejemplo, estamos tras un coche y nos atacan, puede suceder que el vehículo explote y nos mande al otro barrio. Pero eso da igual si acabamos la misión, porque, misteriosamente, el finado resucitará de entre los muertos ¿verdad? Error, porque cualquier aliado que muera ya nunca volverá a la acción.

Esto es importante, pues nos obligará a pensarnos mucho todos los pasos: cada soldado tendrá hasta siete niveles de evolución según gane experiencia ▸▸

UN PROYECTO DE FIRAXIS

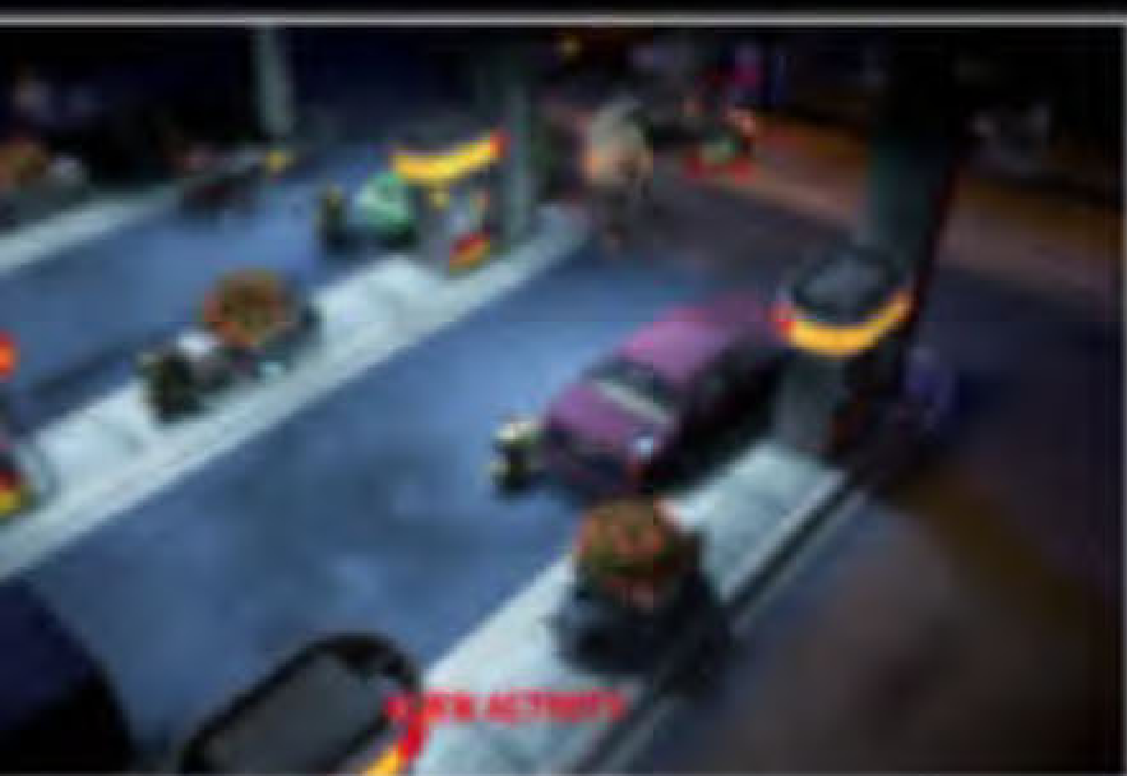
LA REINTERPRETACIÓN DE *XCOM* ha corrido a cargo del estudio Firaxis, responsable de una saga de estrategia legendaria como *Sid Meier's Civilization.* En sus oficinas a las afueras de Baltimore (EE.UU) se está cociendo lo que promete ser una espectacular lucha entre humanos y alienígenas.



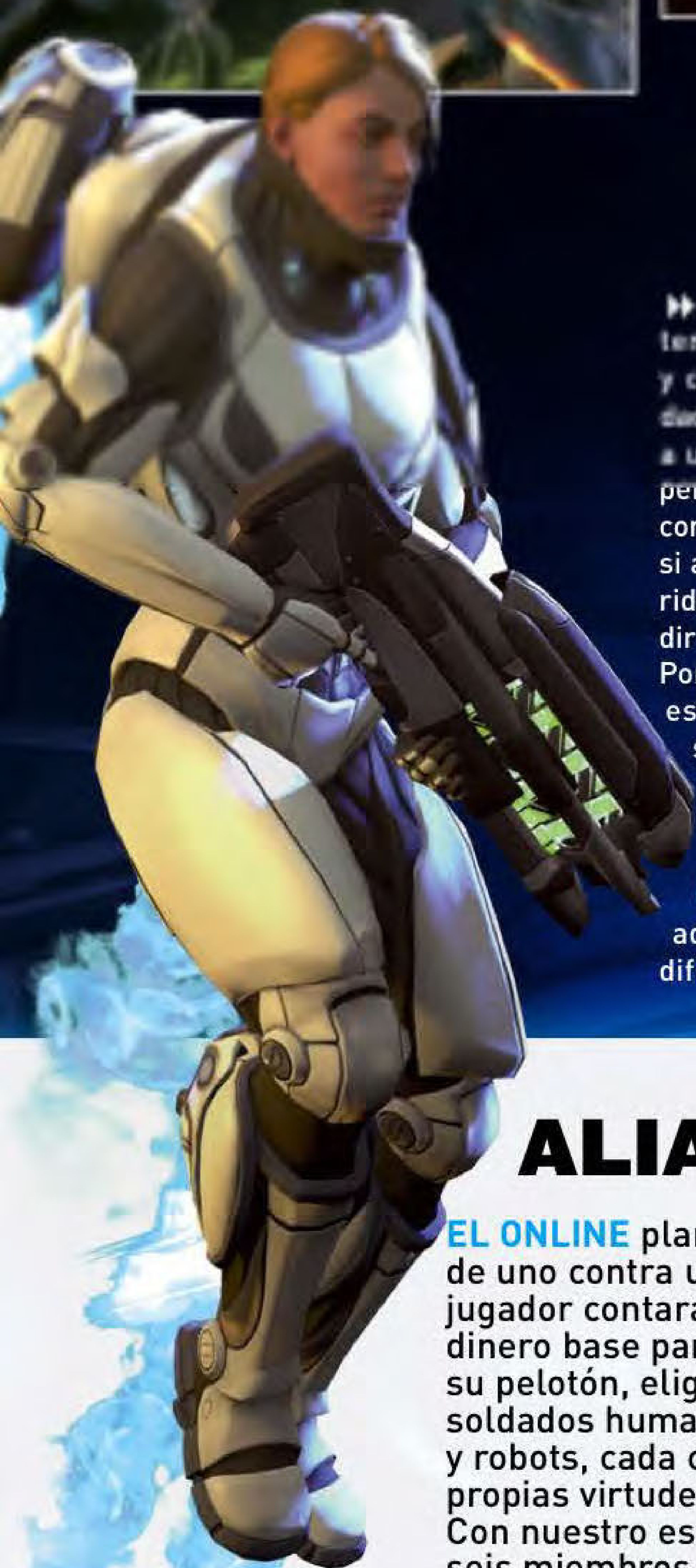
ESTUVIMOS EN EL ESTUDIO, donde Jake Solomon, Garth DeAngelis, Pete Murray y Greg Foertsch, jefazos del proyecto, nos contaron los detalles.



LA SAGA *CIVILIZATION* ha dado tablas a Firaxis en el arte de hacer juegos de estrategia, así que *XCOM: Enemy Unknown* debería seguir su magnífica estela.









LAS COBERTURAS marcarán el devenir de la lucha. ¿Usamos un "jet pack" para poder disparar a esta gallina clueca de alien?

LA ELEVADA DIFICULTAD SERÁ UNA DE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DEL JUEGO

(soldado raso, cabo, sargento, teniente, capitán, comandante y coronel). Así, en un momento dado, quizá resulte útil sacrificar a un peón que sea un "piltrafa", pero perder a un mandamás será como para tirarse de los pelos. Y si alguno resulta gravemente herido, puede que deba,ps prescindir de él durante varias misiones. Por tanto, convendrá diversificar esfuerzos y entrenar a muchos soldados, en vez de centrarnos solo en un par de ellos.

PARA LOS "MATAMARCIANOS" MÁS VALIENTES, además de los tres modos de dificultad típicos, habrá incluso un cuarto, llamado "Imposible", en el que no se podrá ni siquiera cargar la partida desde un punto de control anterior. La campaña constará de unas 40 misiones (equivalentes a unas 20 horas de duración), y cada batalla tendrá un desarrollo diferente, ya que los aliens no harán la típica estupidez de desfilar como autómatas camino del matadero: se esconderán, cooperarán para tendernos emboscadas, intentarán envenenarnos, pondrán huevos, etc.

Afrontaremos objetivos bastante variados: limpiar una zona de aliens, rescatar rehenes, inspeccionar una zona donde se han registrado abducciones, recoger fragmentos de un ovni estrellado... Además, también habrá un modo multijugador para dos usuarios, con batallas que obligarán a darle al coco para zumbar y que no nos zumben.

EL USO DE LAS ARMAS Y LAS HABILIDADES será importante para sobrevivir. Una vez que estemos en una buena posición, habrá que pulsar el botón R (en consolas) y elegir los comandos de ataque. Si tenemos al enemigo a merced, los disparos impactarán en él, pero si la perspectiva no es la mejor, veremos en pantalla unas probabilidades para pensarnos si jugarnos o no un ataque,

ALIANZAS EN EL MULTIJUGADOR

EL ONLINE planteará batallas de uno contra uno. Cada jugador contará con un dinero base para conformar su pelotón, eligiendo entre soldados humanos, aliens y robots, cada cual con sus propias virtudes y defectos. Con nuestro escuadrón de seis miembros preparado, habrá que enfrentarse al rival en turnos de dos minutos.



LAS COMBINACIONES de personajes, armas y habilidades convertirán el campo de batalla en una continua trampa. Habrá que pensar cada jugada.



LOS TURNOS serán de dos minutos. Parece mucho, pero a veces ni da tiempo, ya que son seis los personajes a los que desplazar sobre el terreno.

LA CÁMARA combinará una variante isométrica con otra en tercera persona y alguna cinemática más espectacular.

con el correspondiente riesgo de fallo. También podremos echar mano de granadas o bazookas cuyo radio de explosión podrá tumbar a varios enemigos a la vez.

Añadidle a eso factores como que, a veces, habrá que gastar turnos para recargar las armas. Por si fuera poco, habrá habilidades, como "jet packs", ganchos para subirse a los tejados, invisibilidad, control mental... Todo esto se traducirá en cientos de estrategias potenciales.

➔ **EL APARTADO GRÁFICO** no estará entre los más punteros de esta generación, pero nos ha sorprendido la combinación de tres tipos de cámaras: una isométrica, para ver el campo de batalla y desplazarnos; otra en tercera persona, que se activa al entrar en el menú de acción; y una de tono cinematográfico para ver las muertes. "Queríamos más que una cámara isométrica. Queríamos que hubiera transiciones visuales y dar un tono de película", nos comentó Greg Foertsch, responsable artístico de *XCOM*.

El juego promete ser un soplo de aire fresco, al abrazar un género habitual en PC, pero que se prodiga poco en consolas. Sus ingentes opciones y su dificultad serán todo un desafío para los que osen enfrentarse a los aliens.



LA GESTIÓN DE RECURSOS, para la que se necesitarán científicos e ingenieros, será clave para ganar: autopsias, desplegar satélites, analizar ovnis, crear armas...

ENTREVISTA CON: JAKE SOLOMON (diseñador jefe) Y GARTH DEANGELIS (productor)

***XCOM* ES UNA COMBINACIÓN DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA, UN GÉNERO QUE ES MÁS HABITUAL EN PC. ¿CREÉIS QUE PUEDE SER IGUAL DE EXITOSO EN CONSOLAS QUE EN ORDENADORES?**

Jake: Soy de los que piensan que las mecánicas de PC se pueden adaptar perfectamente a consola, así que estoy esperanzado.

Garth: Y yo. Me parece que *XCOM* es algo totalmente único en consolas. No he visto nada parecido en mis años en el mundillo.

***XCOM* SE VA A CARACTERIZAR POR SU ELEVADA DIFICULTAD. ¿QUÉ PASARÁ SI, POR EJEMPLO, TODOS NUESTROS SOLDADOS MUEREN CUANDO ESTEMOS YA EN LAS ÚLTIMAS MISIONES?**

Jake: Bueno, salvo en el modo "Imposible", siempre se tendrá la opción de cargar de nuevo la partida. Sin embargo, más que al final, la mayor dificultad estará entre el principio y mediados del juego, mientras se interiorizan las mecánicas.

¿CUÁNTAS MISIONES HABRÁ Y CUÁNTO DURARÁ EL JUEGO?

Jake: Es difícil precisar, pero es posible que en torno a 20 horas. En cuanto al número de misiones, hay entre 30 y 40.

Garth: Sí, pero hay que tener en cuenta que, al repetirlas, las misiones no serán iguales, en cuanto a entornos, enemigos y objetos, por ejemplo. Algunos jugadores se podrían tirar cien horas.

"EN EL UNIVERSO, HAY DOS POSIBILIDADES: QUE ESTEMOS SOLOS O QUE NO. AMBAS SON TERRORÍFICAS", SE AFIRMA EN LA CINEMÁTICA INICIAL DE *XCOM*. ¿CON CUÁL OS QUEDÁIS?

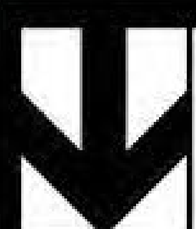
Jake: Casi prefiero estar solo. Tener que vivir algo como lo que se ve en nuestro juego sería terrible (risas).

G: Jake me acaba de convencer, aunque lo de estar solos... (risas)



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor ■ Los gráficos son algo sublime. Escenarios enormes, diseños variados... ■ La intensidad crece según avanzamos, y se dispara al usar vehículos. **Lo peor** ■ El modo 3D resulta cansado, y se pierde algo de brillo y calidad de imagen. ■ El modo online no es tan profundo como en Call of Duty o Halo, aunque es divertido.	**Alternativas** • Call of Duty Black Ops es el "shooter" del año. Un juego imprescindible. • Halo Reach no es tan espectacular, pero el online se sale. • Resistance es la otra gran saga de disparos y ciencia ficción.	■ GRÁFICOS Un auténtico "monstruo" insuperable por su nivel de detalle y efectos. ■ SONIDO La música es épica y el doblaje destaca, aunque no tanto como el original. ■ DURACIÓN Supera las 10 horas, y además cuenta con un buen multijugador. ■ DIVERSIÓN Los primeros niveles son geniales, y a partir de ahí sube de intensidad. PUNTUACIÓN FINAL	97 94 91 95 95	Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 66

DARKSIDERS II vuelve a traer el Apocalipsis a nuestras consolas. Esta vez controlamos a Muerte, que hará honor a su nombre dando matarile a los seres del averno. Ya veréis qué espectáculo...



PÁGINA 70

SLEEPING DOGS es como una película de acción asiática hecha videojuego. Repasad vuestros conocimientos de artes marciales, que Wei os espera.



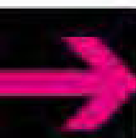
PÁGINA 78

TALES OF GRACES F supone el regreso de una de las sagas de rol japonés más populares. Y esta vez en alta definición. Veamos qué nota ha alcanzado...

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



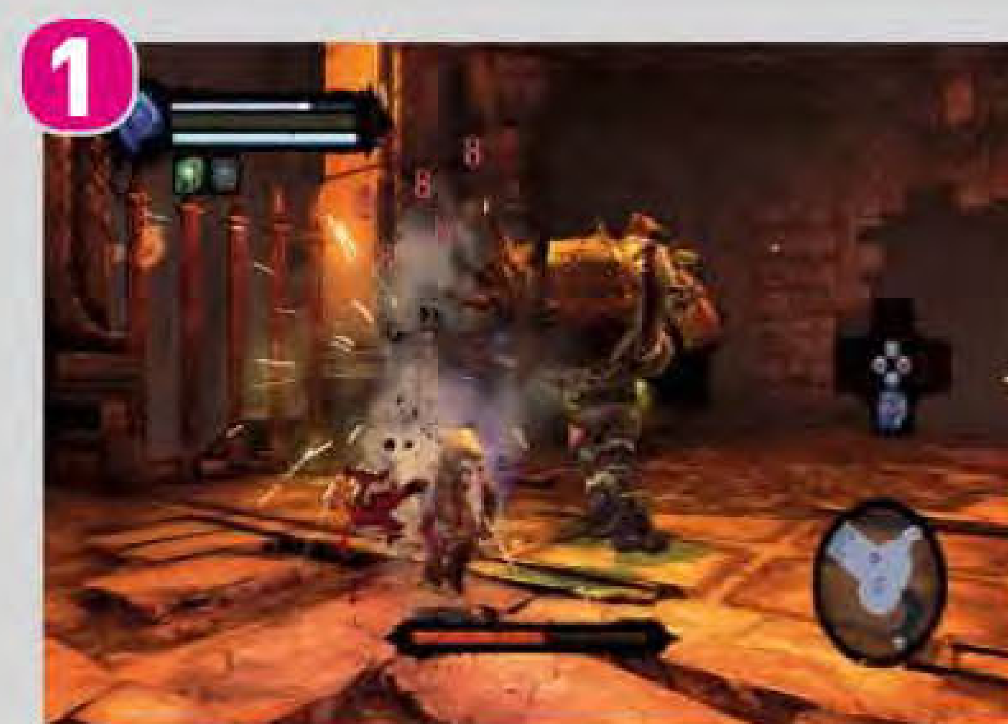
ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

18 ■ Acción ■ THQ ■ 1 jugador ■ Castellano ■ Lanzamiento: 21 de agosto ■ 64,95 € (PS3-360) / 49,95 € (PC) ■ Contenido:

¡Esta Muerte está muy viva!

DARKSIDERS II

Si acusan a nuestro hermano de ser el chivato de la clase, nos tomamos la revancha a la salida, pero... ¿qué hacemos si le acusan de iniciar el Apocalipsis? ¡Empezar nuestro juicio final!

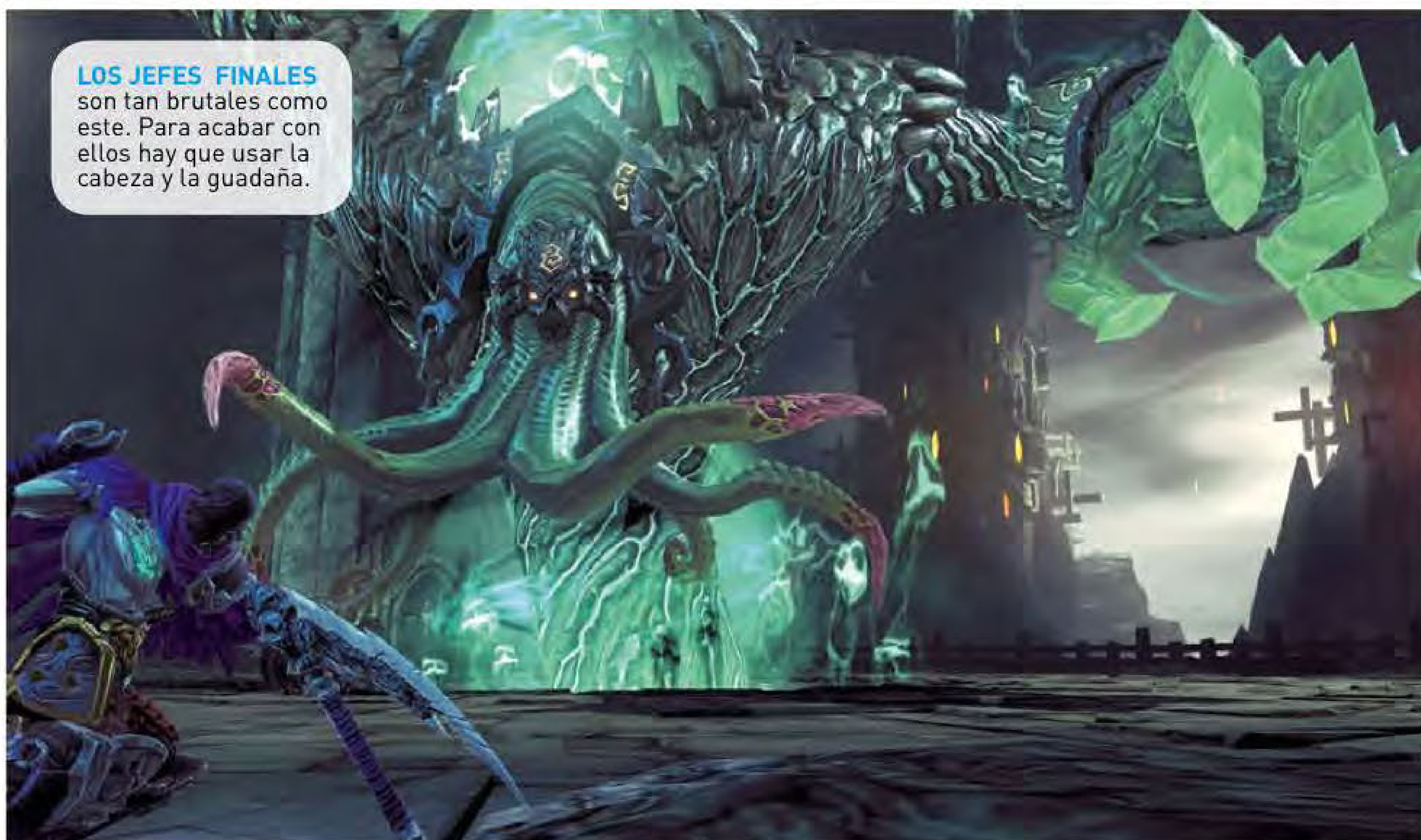


■ EL APOCALIPSIS HA ACABADO CON LA HUMANIDAD, la batalla entre ángeles y demonios está abierta, y para colmo Guerra, nuestro hermano, ha sido acusado por el Consejo Abrasado de empezar todo el lío. Nuestro protagonista, Muerte, decide devolver a la vida a los humanos para limpiar su nombre, al tiempo que descubre un sinfín de conspiraciones entre Cielo e Infierno. La aventura comienza en el País de las Fraguas, donde conocemos la verdadera amenaza de esta entrega: la corrupción, que ha inutilizado las fraguas de los Hacedores o el Árbol de la Vida, que se supone que puede resucitar a los humanos.

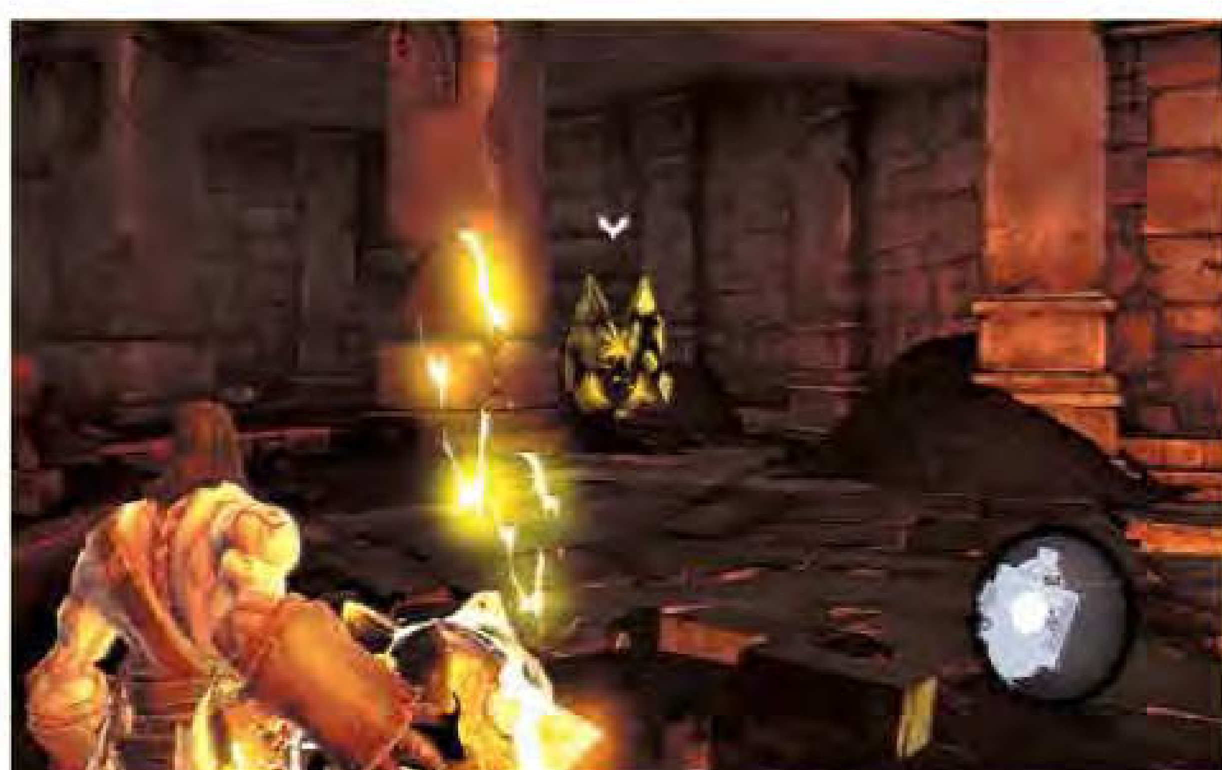
→ LOS COMBATES HAN MEJORADO. Mientras que la primera entrega era más pausada, con enemigos que al mínimo tajo nos dejaban tiritando, en esta ocasión nuestro anti-héroe es mucho más ágil. Eso se traduce en peleas más dinámicas, en las que esquivar y hacer combos es indispensable.

La velocidad de juego también ha aumentado en las zonas plataformeras. Este jinete es un auténtico acróbata: puede saltar, escalar paredes, rebotar en ellas dando saltos, como si fuera un "Super Muerte Bros.", o avanzar corriendo por las paredes en horizontal. Y es que la mezcla de géneros e ideas de otros juegos vuelve a ser su mayor virtud, sin perder su estilo y con un desarrollo coherente en todo momento.

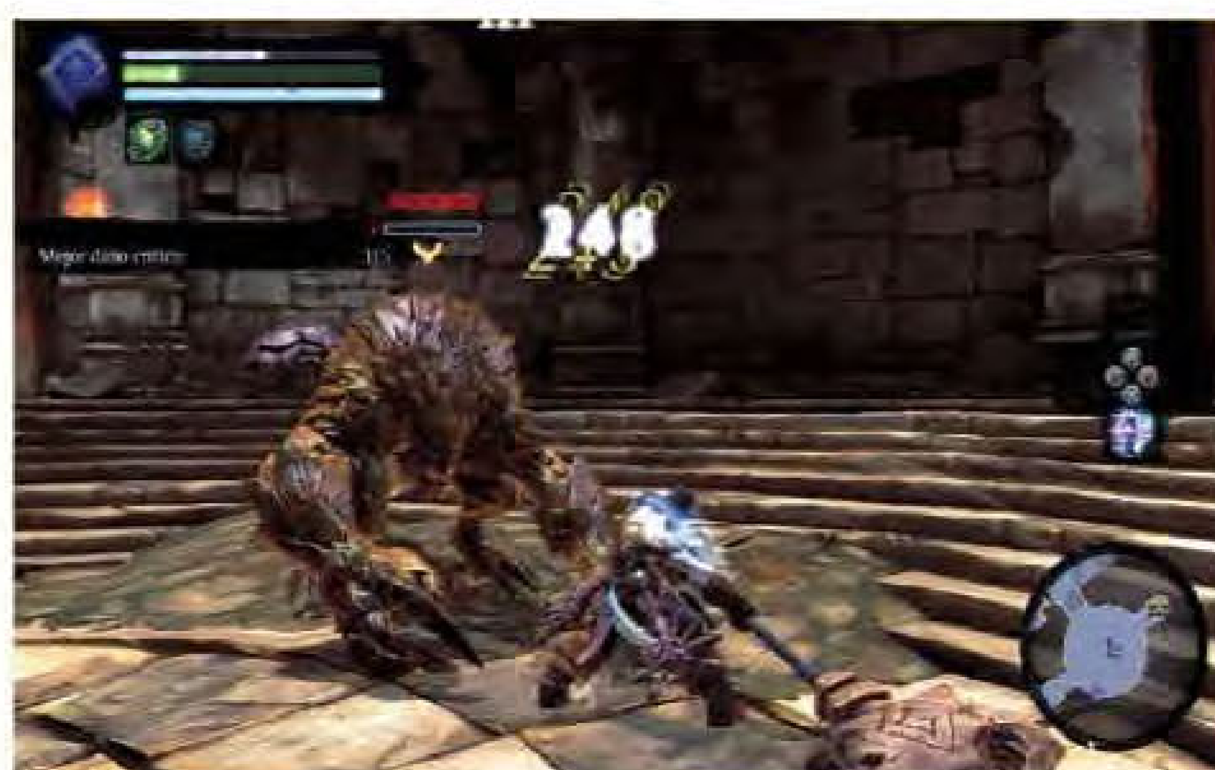
Las batallas contra los jefes finales son brutales. El tamaño de algunos de estos "bichejos" es gigantesco, y la mayoría requieren pensar un poco la estrategia para derrotarles, más allá de aporrear como locos los botones. Además, si nos quedamos con ganas de



LOS JEFES FINALES son tan brutales como este. Para acabar con ellos hay que usar la cabeza y la guadaña.



LOS PUZLES suponen una parte importante de la aventura. Al principio se parecen mucho a los de la primera entrega.



LAS BATALLAS nos obligan a esquivar los golpes enemigos y a encadenar poderosos combos para salir airosos.

La historia del Apocalipsis

El argumento de *Darksiders II* transcurre en paralelo a los acontecimientos de la primera entrega. Muerte parte en un viaje, esta vez fuera de la Tierra, para tratar de resucitar a la humanidad, que había sido extinguida en el juego original gracias a su hermano Guerra, entre otros. Menudo papelón:



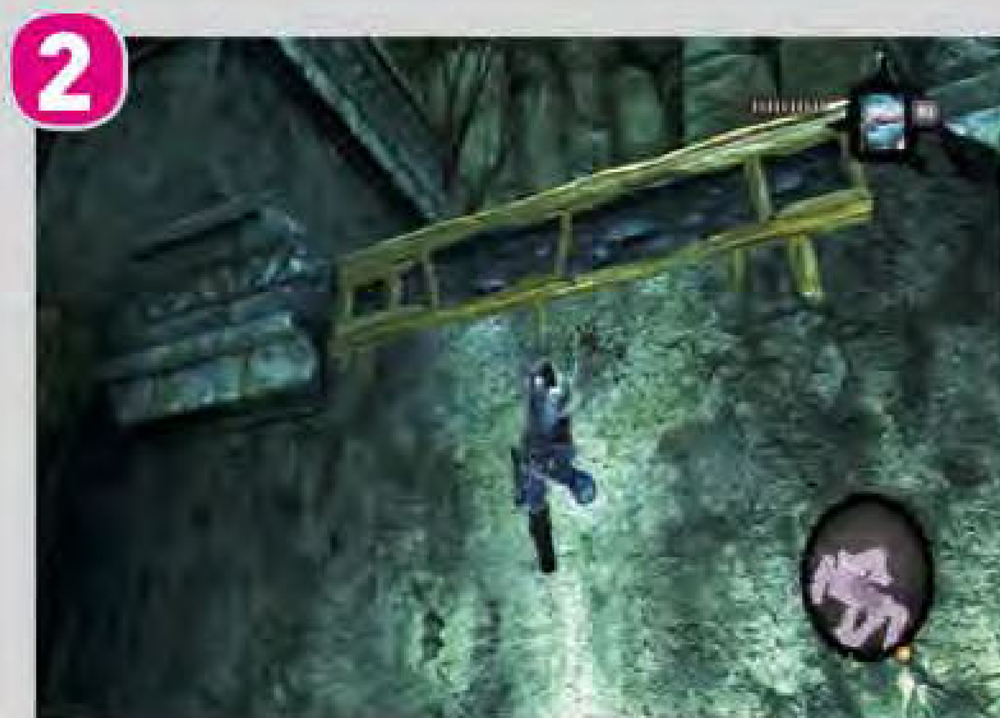
MUERTE COOPERA con algunos de los Hacedores a lo largo de su aventura, aunque más bien parece que le utilizan.



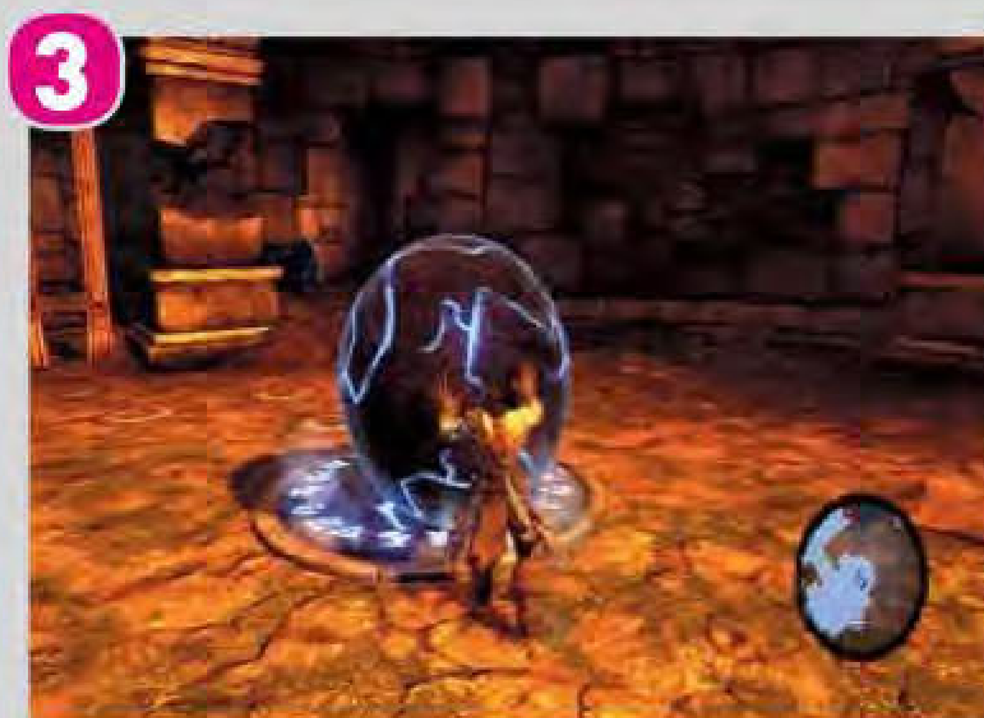
VULGRIM no podía faltar a la cita con los jinetes. Esta vez nos vende objetos en cajas, sin que sepamos lo que es, ¡vaya jeta!

LLEGA LA MUERTE

Estos son los recursos de los que dispone el bueno de Muerte:



2



3

1. **LOS COMBATES** están llenos de opciones: esquives, magias, guadañas...
2. **LAS PLATAFORMAS** son muy dinámicas. Muerte está en mejor forma que Guerra.
3. **LOS PUZLES** nos estrujan el cerebro, sobre todo al avanzar en la aventura.

pelea podemos jugar al modo Crisol, una arena de batalla en la que completamos 100 oleadas con rivales cada vez más letales.

➔EL EQUIPAMIENTO HA CAMBIADO sustancialmente. Como no podía ser de otra manera, Muerte cuenta con multitud de guadañas, pero también encontramos cientos de armas o piezas de armadura con las que equiparnos. Usamos martillos, mazas, guanteletes... algunas con habilidades especiales, como conseguir más dinero o experiencia de los enemigos o robar vida a los rivales.

Lo mejor es que los ítems poseídos se pueden mejorar con piezas adicionales. Además, Muerte va aprendiendo "trucos" al subir de nivel. En el árbol de habilidades podemos desarrollar la rama de nigromante, que nos permite invocar a difuntos para que lu- ▶▶

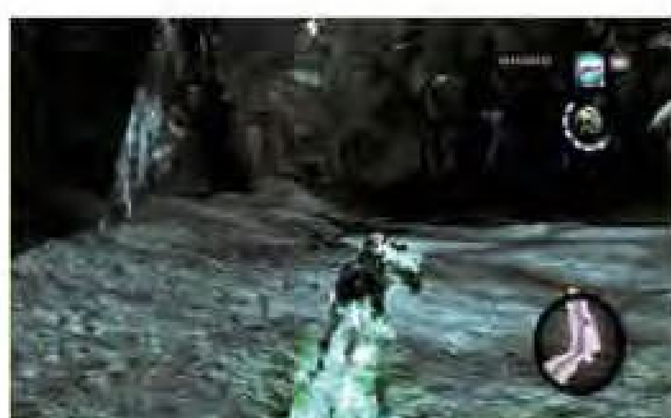


Muerte

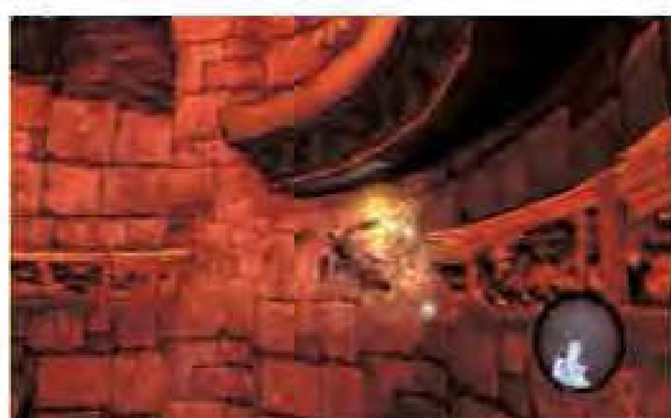
EL JINETE del Apocalipsis quiere limpiar el mal nombre de su hermano Guerra demostrando que él no dio comienzo al juicio final que acabó con los humanos.

El jinete todoterreno

La cantidad de recursos de Muerte parece que no tiene fin. Además de repartir estopa a diestro y siniestro, es capaz de moverse por los escenarios con mucha soltura. Puede escalar, correr y subirse por las paredes, saltar... vamos, un auténtico saltimbanqui:



MONTAMOS A CABALLO para desplazarnos por los escenarios, e incluso podemos esprintar o atacar mientras vamos en él.



LAS PLATAFORMAS se resuelven con todo tipo de cabriolas, como pasar de un saliente a otro corriendo, saltos de pared, etc.



EL AGUA tampoco se le resiste a Muerte. Además, nos esperan montones de secretos allí abajo, así que... ¡a sumergirse!



AL CARGAR PARTIDA vemos un resumen con lo acontecido hasta el momento con ilustraciones realmente chulas.



MARTILLOS, MAZAS, GUANTELETES... son algunas de nuestras armas. Puestos a elegir, mejor las guadañas.



MUERTE CUENTA CON HABILIDADES salvajes, como la forma de segador, con la que arrasamos con los enemigos.



LAS PELEAS A CABALLO tienen momentos gloriosos, como esta batalla contra el gigantesco Guardián corrupto.



ESQUIVAR los ataques enemigos y contraatacar es la base de los combates.



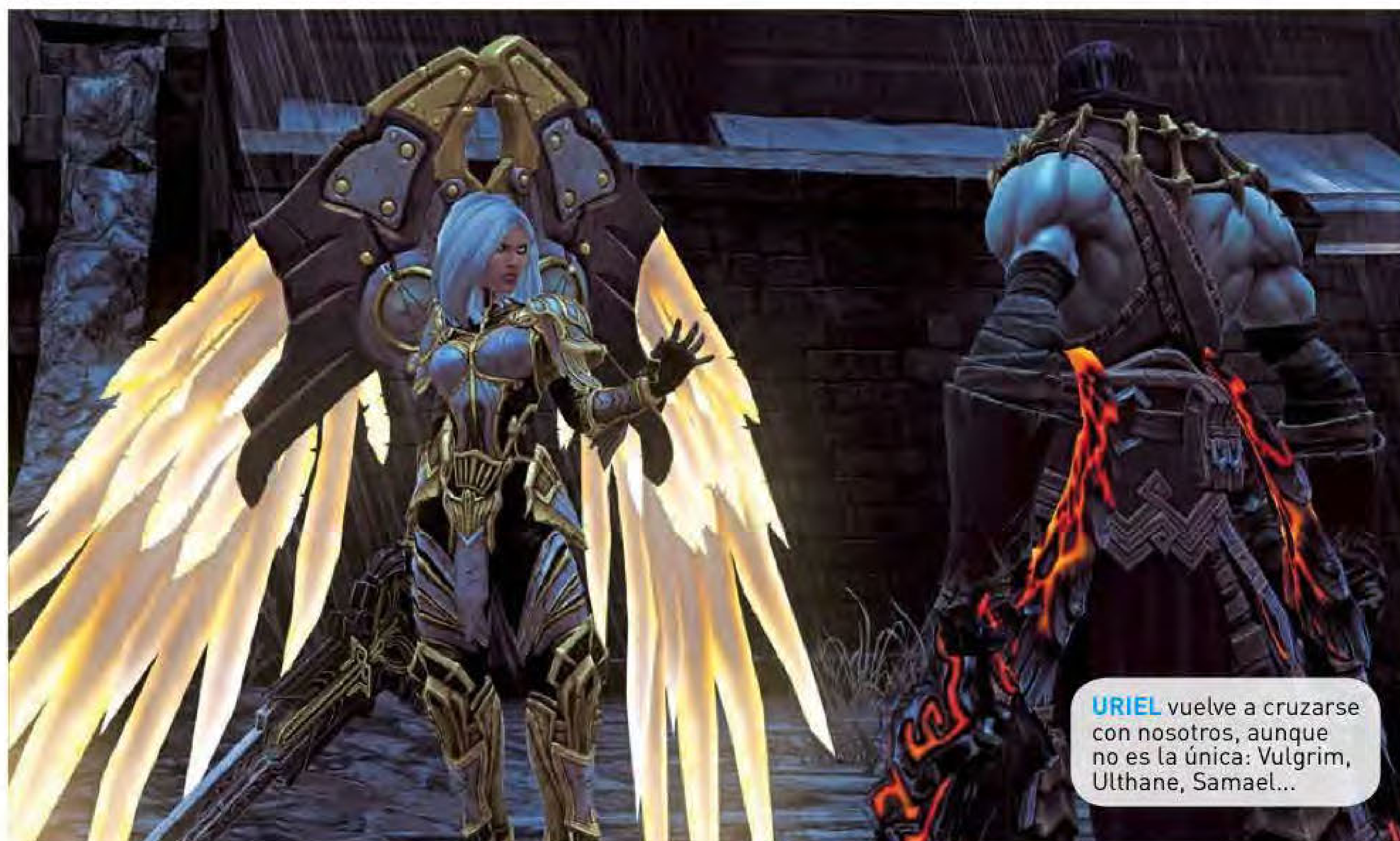
Hacedores

Los creadores de todo, pertenecientes a la misma raza de nuestro querido Ulthane (del primer *Darksiders*) nos piden ayuda.

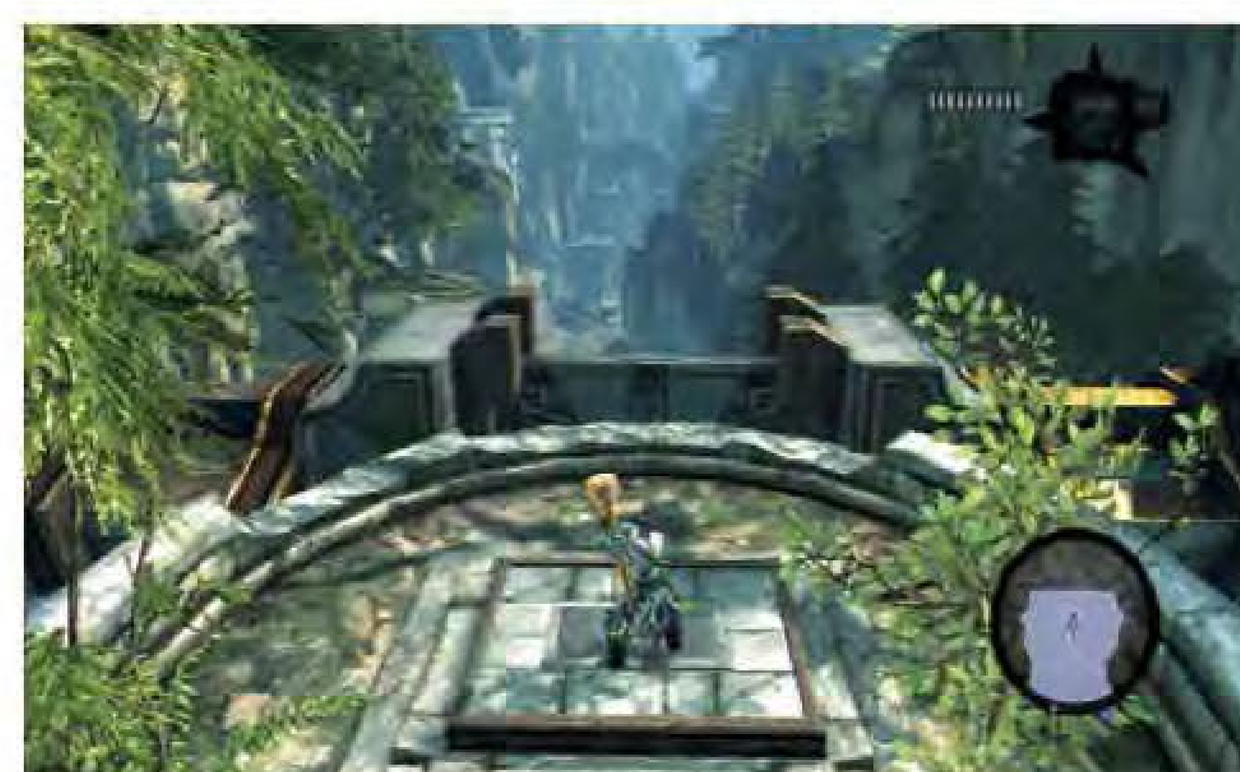
chen a nuestro lado, o la rama de cosechador, más centrada en nuevos y demoledores ataques, como el tajo teletransportado.

LA EXPLORACIÓN Y LOS PUZLES han perdido peso en el desarrollo. Los escenarios son 4 veces más grandes, por lo que contamos con nuestro caballo Desesperación desde el inicio. Para evitar que volvamos sobre nuestros pasos, la localización de los cofres aparece siempre en nuestro mini-mapa, sin tener que encontrar antes un mapa que nos lo aclare, como le sucedía al pobre Guerra.

Los puzles, sobre todo durante las 10 primeras horas de juego, son bastante sencillitos, en especial para los que jugasen al original, pues son muy, muy parecidos. La clave es que, al haber aumentado las dimensiones del juego en general, todo tiene que suceder más rápido, o la aventura se haría demasiado larga.



URIEL vuelve a cruzarse con nosotros, aunque no es la única: Vulgrim, Ulthane, Samael...





■ DARKSIDERS II MEZCLA CON MUCHO ACIERTO ROL, ACCIÓN Y PUZLES ■





LOS PUZLES son muy numerosos durante la aventura. Algunos se repiten de la primera parte (izq.) y otros son nuevos (der.)

A Muerte le chifla el rol

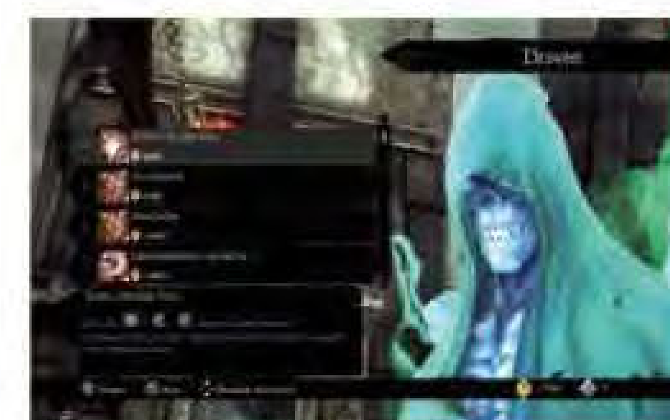
La aventura original ya contaba con varios elementos roleros (una de sus grandes virtudes), que se han potenciado a tope en la segunda parte. Las posibilidades de personalización y customización son mucho mayores, como decenas de piezas de armadura para equipar, que cambian nuestra apariencia, pero también los atributos de nuestro personajes:



EL ÁRBOL DE HABILIDADES nos permite desbloquear nuevas cualidades, aunque no podemos tenerlas todas a la vez.



PODEMOS MEJORAR nuestro equipo sacrificando piezas que no nos interesen. Suben varios niveles y aprenden habilidades.



LOS INSTRUCTORES nos desbloquean nuevos golpes para los combates... a cambio de una buena suma de dinero, claro.

En cualquier caso el equilibrio es perfecto, mezclando plataformas, combates, puzles y elementos roleros con más acierto aún que en el primer *Darksiders*.

Técnicamente utiliza el mismo motor, con algunas mejoras en la distancia de dibujado o en las texturas. Los espectaculares diseños de Joe Madureira completan una de las aventuras del año, que ningún jugón debe perderse. Siempre hay algo de tiempo entre baño y baño, ¿no? HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los combates** están llenos de posibilidades. Imposible que te aburras.

■ **La mezcla de géneros** es genial, manteniendo en todo momento la coherencia.

Lo peor

■ **El factor sorpresa** se ha perdido respecto a la primera entrega, lógicamente.

■ **El apartado gráfico** está bien diseñado, pero casi no ha evolucionado.

Alternativas

• **God of War III**, más centrado en los combates, es buena opción para descargar adrenalina.
• **Castlevania: Lord of shadows** comparte buena parte de sus elementos, tanto roleros como en los combates.

■ **GRÁFICOS** Un apartado muy sólido, aunque demasiado parecido al original. **88**

■ **SONIDO** La banda sonora y las voces en castellano son realmente geniales. **93**

■ **DURACIÓN** Completar todo al 100% nos lleva unas 30 horas. Si no, unas 20. **90**

■ **DIVERSIÓN** Sus bazas son la mezcla de géneros y un desarrollo que no aburre. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 91

Valoración

Virgil Games vuelve a crear un jinete ganador. Tiene de todo: rol, puzles, acción, buen argumento... El desarrollo nunca cansa, aunque echamos en falta una mayor innovación jugable, y sobre todo, técnica. ¿Quizá en la nueva generación?

18 ■ Aventura ■ United Front ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 70,99 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

El juego que John Woo llevaría al cine

SLEEPING DOGS



Tras una azarosa producción, el que iba a ser True Crime Hong Kong se ha terminado convirtiendo en este sandbox, que nos ofrece más posibilidades que un bazar chino.

■ **HASTA HACE RELATIVAMENTE POCO,** el cine asiático era un desconocido en occidente, pero en los últimos años eso ha cambiado gracias a la calidad de producciones que han hecho que el cine japonés, chino o coreano tuviera un reconocimiento granjeado por méritos propios desde hacía ya tiempo. Y si el cine oriental da cabida a todo tipo de géneros, han sido filmes de mafiosos como Infernal Affairs (titulada Infiltrados en el remake dirigido por Martin Scorsese) o Duelo de Dragones, los que han influido directamente en la ambientación de *Sleeping Dogs*.

Artes marciales, disparos, conducción, libertad de acción y amplias posibilidades en un mundo abierto son las señas de identidad de un sandbox que tiene, como telón de fondo, las triadas chinas que manejan los bajos fondos de Hong Kong. Un juego que, como la ciudad donde se desarrolla la acción, tiene sus luces y sus sombras.

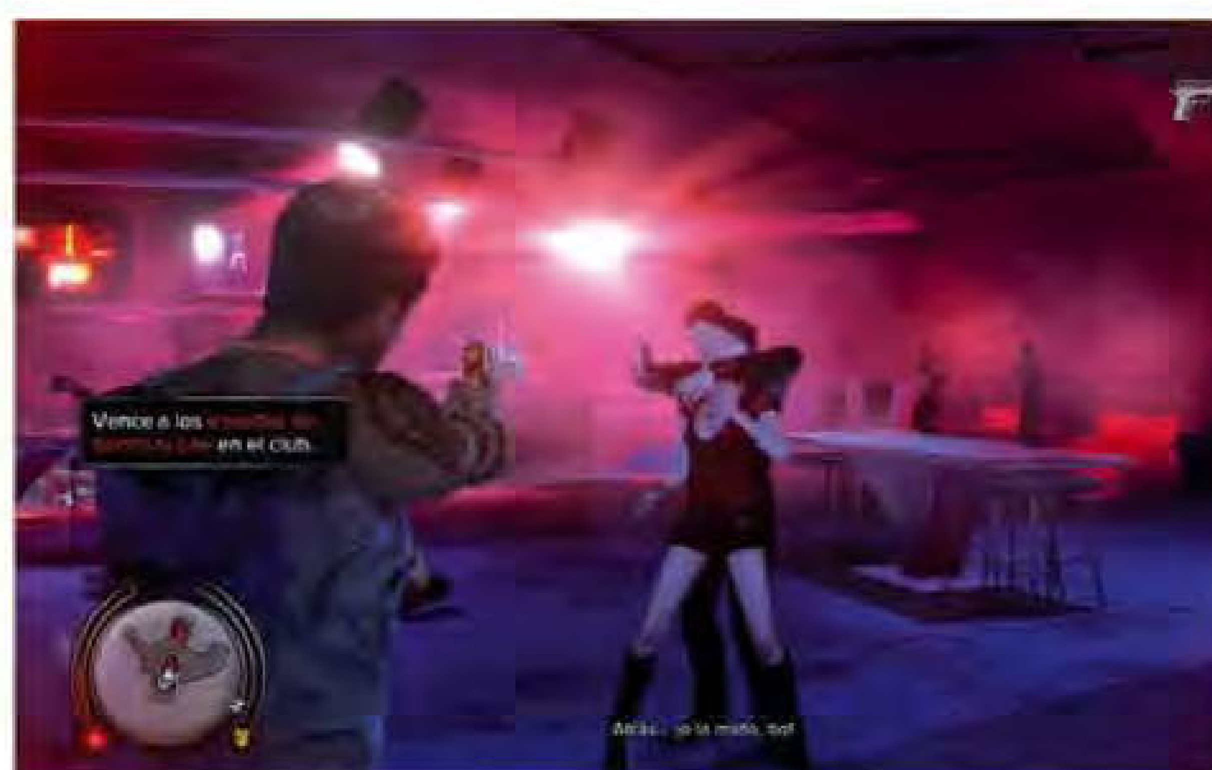
→ **AUNQUE LA TRAMA COMIENZA DE FORMA TÍPICA** y no sorprende (encarnamos el papel de un joven policía infiltrado en un grupo mafioso), poco a poco va cobrando fuerza gracias a los giros argumentales y una soberbia ambientación adulta. Esto supone que las conversacio-



¡EN TODA LA BOCA! Las artes marciales quedan de lujo en estas peleas.



NUESTROS OBJETIVOS pasan también por perseguir a "tipos indeseables" por las atestadas calles de la ciudad.



LAS SITUACIONES TENSAS, en las que hemos de actuar en décimas de segundo, son comunes en Hong-Kong.

Esto va sobre ruedas

¿Qué sería de un sandbox sin su buena ración de vehículos? En una ciudad tan ecléctica y enorme como Hong-Kong, el bueno de Wei agradecerá "agenciarse" algún medio de locomoción de vez en cuando. Por suerte, no nos faltan alternativas.

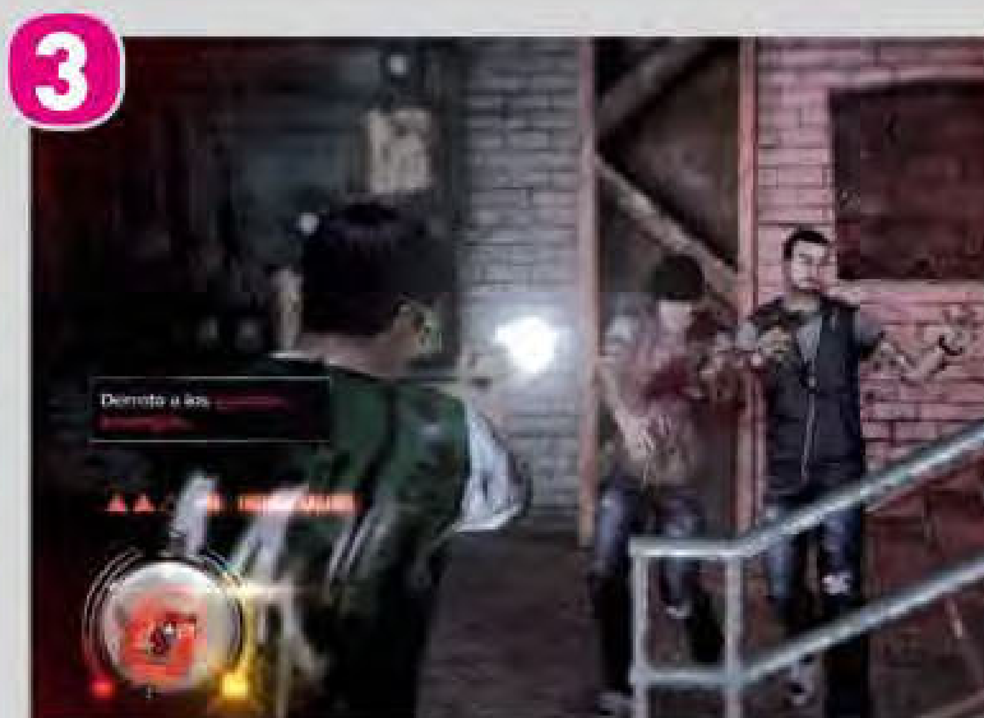


PODEMOS USAR (Y ROBAR) una amplia variedad de vehículos para movernos con libertad por Hong-Kong: coches, motos, camiones, lanchas motoras...



LA CONDUCCIÓN juega un papel primordial durante las misiones. La principal novedad en este sentido es un botón para golpear lateralmente a los enemigos.





¿POLI O LADRÓN?

Es posible saltarse la ley, pero eso tendrá sus consecuencias...

1. **HAY GIROS ARGUMENTALES** a lo largo de la trama, que se muestran mediante vídeos que usan el motor del juego.
2. **LOS MOMENTOS DE ACCIÓN** son espectaculares y variados: tiroteos, lucha cuerpo a cuerpo, conducción...
3. **LA EXPERIENCIA** que ganemos puede ser de policía o de mafioso. Lo ideal es ser equilibrado.

nes no aptas para oídos sensibles conviven con escenas "gore", algo que le sienta perfectamente a un juego como éste.

Para ascender dentro del grupo mafioso, podemos recorrer la ciudad de Hong-Kong con libertad en busca de misiones principales y "encarguitos" secundarios o participar en minijuegos. Un amplio abanico de opciones que se ve acompañado por una gran variedad de misiones: persecuciones en moto, eliminación de una banda rival, colocación de micros ocultos, fotografiar a sospechosos, saltar de coche en coche hasta nuestro objetivo...

→ AL IGUAL QUE OCURRE CON EL GUIÓN, el juego tarda un par de horas en coger fuerza, pero a partir de ahí muestra momentos espectaculares. Gran parte de "culpa" la tienen los combates: podemos realizar diferentes ▶▶



Wei Shen

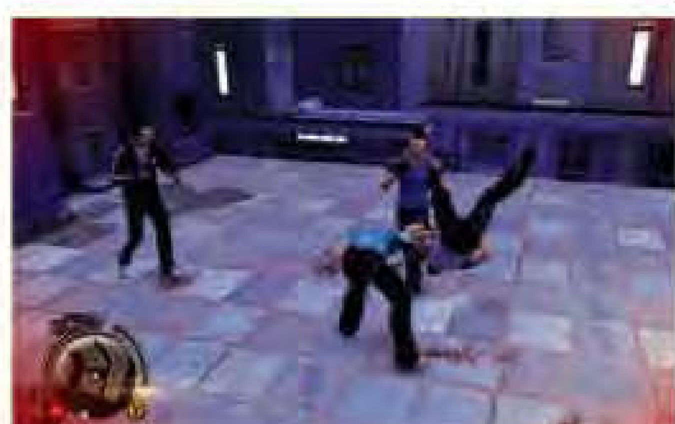
ESTE POLICÍA INFILTRADO ha de hacerse pasar por uno más entre las temibles triadas. Por suerte, Wei es todo un as con la pistola, los puños y el volante.

Emulando a Bruce Lee

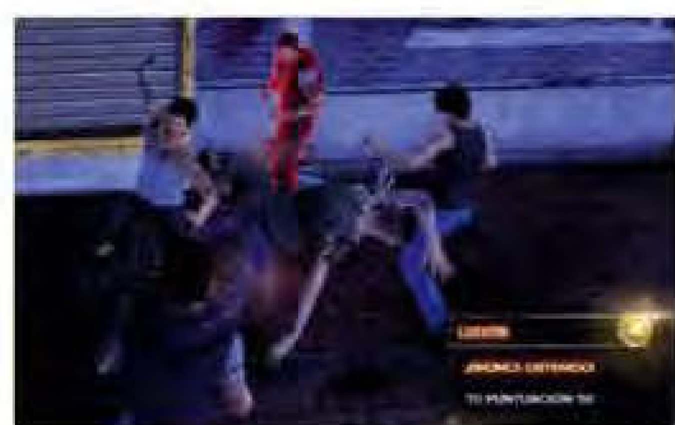
Los combates cuerpo a cuerpo son uno de los ejes vertebradores de las misiones. Además, suponen toda una experiencia jugable, gracias a las amplias posibilidades que ofrecen.



ENCADENAD COMBOS de varios golpes ligeros para posteriormente utilizar un ataque fuerte que derribe al adversario. No suele fallar.



AGARRAD AL RIVAL y estrelladlo contra la pared. También podéis buscar objetos en el escenario para ejecutar letales ataques finales. Brutal.



CUANDO ATACAN VARIOS enemigos, la clave es contraatacar en el momento que el adversario se pone rojo.



ALGUNOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos acompañan en determinadas misiones, así que hemos de velar por ellos.



DISPARAR EN MARCHA es un clásico de este tipo de historias... ¿incluso a coches oficiales? Ah, la vida es dura...



EL LOOK DEL PROTAGONISTA se puede personalizar en las diferentes tiendas. ¿Queréis un Wei malote, elegante...?



LA CULTURA ASIÁTICA impregna todo el juego, pero también lo hace el sentido del humor a la hora de reflejarla.



LAS CHICAS DE COMPAÑÍA son comunes en estos bajos fondos. Wei, no te distraigas...



Jackie

Amigo de la infancia de nuestro protagonista, este bribonzuelo se mueve entre la delincuencia y la ley, pero tiene buen fondo.

combos y ataques finales, así como aprender nuevos movimientos en el dojo. El sistema de ataque y contrataque tan fluido parece sacado de cualquier peli de acción asiática. Tampoco faltan los tiroteos que, aunque menos abundantes, impactan gracias al sistema de coberturas y a la posibilidad de activar un tiempo bala como el de *Max Payne 3*. Si sumamos los toques "roleros" que nos permiten mejorar al personaje o infinidad de objetos ocultos que incitan a la exploración, el conjunto se muestra variado y profundo.

PERO TAMBIÉN HAY FALLOS que empañan algo la jugabilidad. La IA no está muy pulida, la cámara da problemillas, hay pequeños "bugs" y el control, especialmente en los momentos de conducción, es algo tosco. No es nada que impida disfrutar de una aventura interesante en todos sus aspectos, pero que sí las-



EL MOTOR GRÁFICO hacen un buen trabajo al reflejar Hong-Kong, a pesar de sus fallitos.





■ EL JUEGO LUCE ESPECIALMENTE EN LOS TIROTEOS Y PELEAS CUERPO A CUERPO ■





LA CUIDADA AMBIENTACIÓN flirtea con todos los tópicos y el espectáculo del cine de acción oriental, como las explosiones o los momentos a cámara lenta.

Una ciudad, mil posibilidades

Aparte de las misiones principales y secundarias, la ciudad de Hong-Kong nos ofrece el aliciente de explorar minuciosamente cada rincón en busca de minijuegos, objetos ocultos, vestimenta para nuestro personaje o mejoras para nuestras habilidades. De esta forma se alarga mucho la experiencia de juego... y nosotros nos volvemos mucho más letales contra las triadas.



DALE AL MICRO. Hay diversos minijuegos a la hora de colocar micros ocultos o espiar señales de móvil. ¡Incluso podemos cantar en un karaoke!



SI QUIERES COMER, busca puestos de comida rápida. Mejorarán momentáneamente las habilidades o la energía.



EXPLORA A FONDO en busca de santuarios para aumentar nuestra salud total, cajas fuertes con objetos ocultos, etc.

tran ligeramente la experiencia final. Lo mismo pasa en los gráficos, con elementos muy bellos y otros más flojos, como los rostros o los escenarios interiores.

Ello no impide que Hong-Kong se haya representado con gran fidelidad y el apartado sonoro mantenga un buen nivel gracias a una llamativa banda sonora y un doblaje que cuenta con actores como Emma Stone o Lucy Liu. Así pues, un interesante y más que variado "sandbox". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los combates** cuerpo a cuerpo y los tiroteos son espectaculares.

■ **La ambientación general** esta cuidadísima. Es como estar allí de verdad.

Lo peor

■ **Técnicamente tiene fallos** de inteligencia artificial y movimientos de cámara.

■ **El control** no siempre responde como nos gustaría, sin llegar a ser algo grave.

Alternativas

• **Yakuza 4** también ofrece un entorno abierto con las guerras de mafias como telón de fondo.
• **Grand Theft Auto IV** sigue siendo el referente en el ámbito de los "sandbox canallas". Y es barato.

■ **GRÁFICOS** Gráficos correctos, pero mejorables en ciertos aspectos puntuales.	82
■ **SONIDO** Efectos y música contundentes. Voces buenas, pero en inglés.	85
■ **DURACIÓN** Esta variedad de tareas, minijuegos y misiones da acción para horas.	86
■ **DIVERSIÓN** Hay multitud de misiones y los combates funcionan perfectamente.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Sleeping Dogs es variado, tiene muchas posibilidades y presenta algunos elementos originales dentro de un género tan prolífico como este. Resulta entretenido, pese a algunos fallos globales que le restan méritos.

16 ■ Rol ■ Deep Silver ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







SOY UN TRUHÁN, SOY UN PIRATÓN

La vida de un pirata resulta de lo más ajetreada. Además de surcar los mares y robar lo que podamos por el camino, tenemos que hacer de todo:

1. COMBATIR con las decenas de criaturas que pueblan las islas: desde caimanes, panteras o gorilas, hasta las extrañas criaturas marinas que la malvada diosa Mara nos ha enviado, como cangrejos gigantes, diablillos ¡e incluso un mítico kraken!

2. EMBORRACHARSE es uno de los minijuegos en los que participamos, para ganar algo de oro, pero es que, además, durante el juego, el ron, el grog o el bloddy mary nos sirven para recuperar la salud de nuestro héroe.

3. LOS TESOROS no podían faltar a la cita "piratil". Primero hay que encontrar el mapa que nos dice donde está ubicado y luego ir a desenterrarlo con nuestra pala.



CONVERTIRNOS EN UN PIRATA es lo que nos propone la nueva entrega de la saga *Risen*. Ron, duelos de espada, monos ladrones, loros... ¡mola!

¡Rol en popa a media vela!

RISEN 2: DARK WATERS

Puede que los piratas sean unos rufianes, pero también salvan el mundo, si hay recompensa en oro, claro.

Héroe

Después de salvar Faranga en *Risen*, nuestro héroe sin nombre se convierte en pirata surcando los mares del sur para acabar con Mara.

■ **EL HÉROE SIN NOMBRE TIENE NUEVO TRABAJO:** entrar en la tripulación del capitán Barba de Acero y encontrar 4 artefactos que pueden acabar con la amenaza de la diosa Mara. Por el camino decidimos si apoyar a la Inquisición o a los nativos de las islas, los moluca, que dominan las artes del vudú. Y este es el primer acierto de *Risen 2*: abandonar la sobreexplotada ambientación medieval por un mundo pirata, lleno de duelos de espada, ron como elemento sanador y todo tipo de triquiñuelas propias de esos tunantes.

Los combates, en tiempo real, son irregulares. Por un lado ofrecen muchas posibilidades, peleando con espada, pistolas, usando trucos sucios como lanzarle sal a los enemigos para cegarles, o la magia vudú, con la que poseer a los rivales o hacer que se peleen entre ellos, por ejemplo. Lo malo es que las animaciones son robóticas y la contundencia de los golpes es nula.

➔ **EL DESARROLLO ES MUY PAUSADO,** con una progresión del personaje realmente lenta. Técnicamente tiene fallos, tanto en el sonido ambiente y los golpes (a



LOS COMBATES, en los que nos puede acompañar al menos otro personaje, son algo irregulares por culpa de la mala IA.



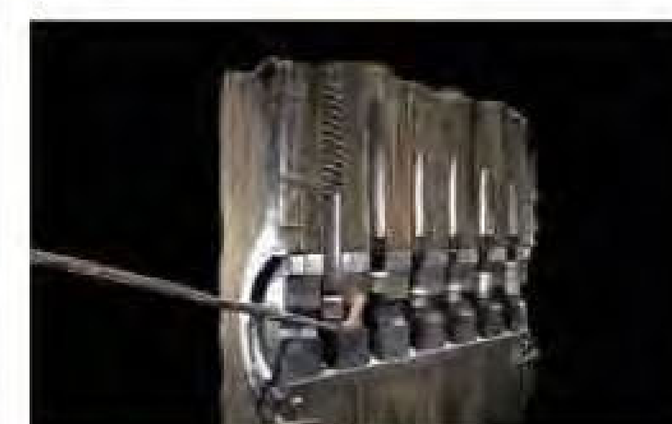
LOS JEFES FINALES, como las emocionantes batallas contra los titanes, son algunos de los mejores momentos del juego.

Robando todo lo posible

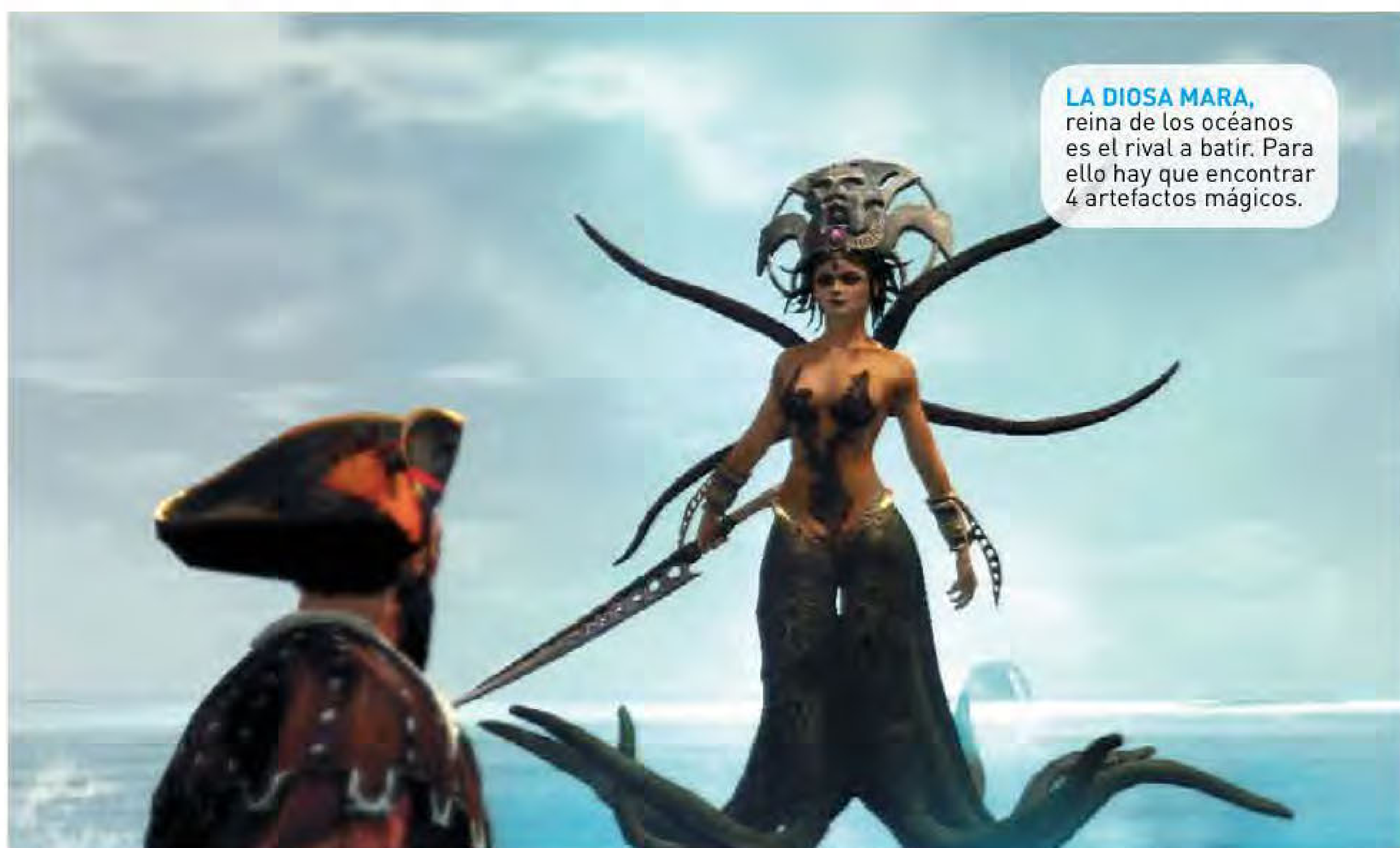
Nuestro héroe no se corta un pelo a la hora de afanar todo lo que está a su alcance. Hay cofres desperdigados por las islas, pero resulta más divertido si nos colamos en casa de algún incauto y le birlamos sus pertenencias. Incluso podemos robar a la gente mientras hablamos con ellos de otras cosas:



EL SIGILO nos sirve para entrar a hurtadillas en zonas vigiladas por otros personajes y robarles sin que se den cuenta.

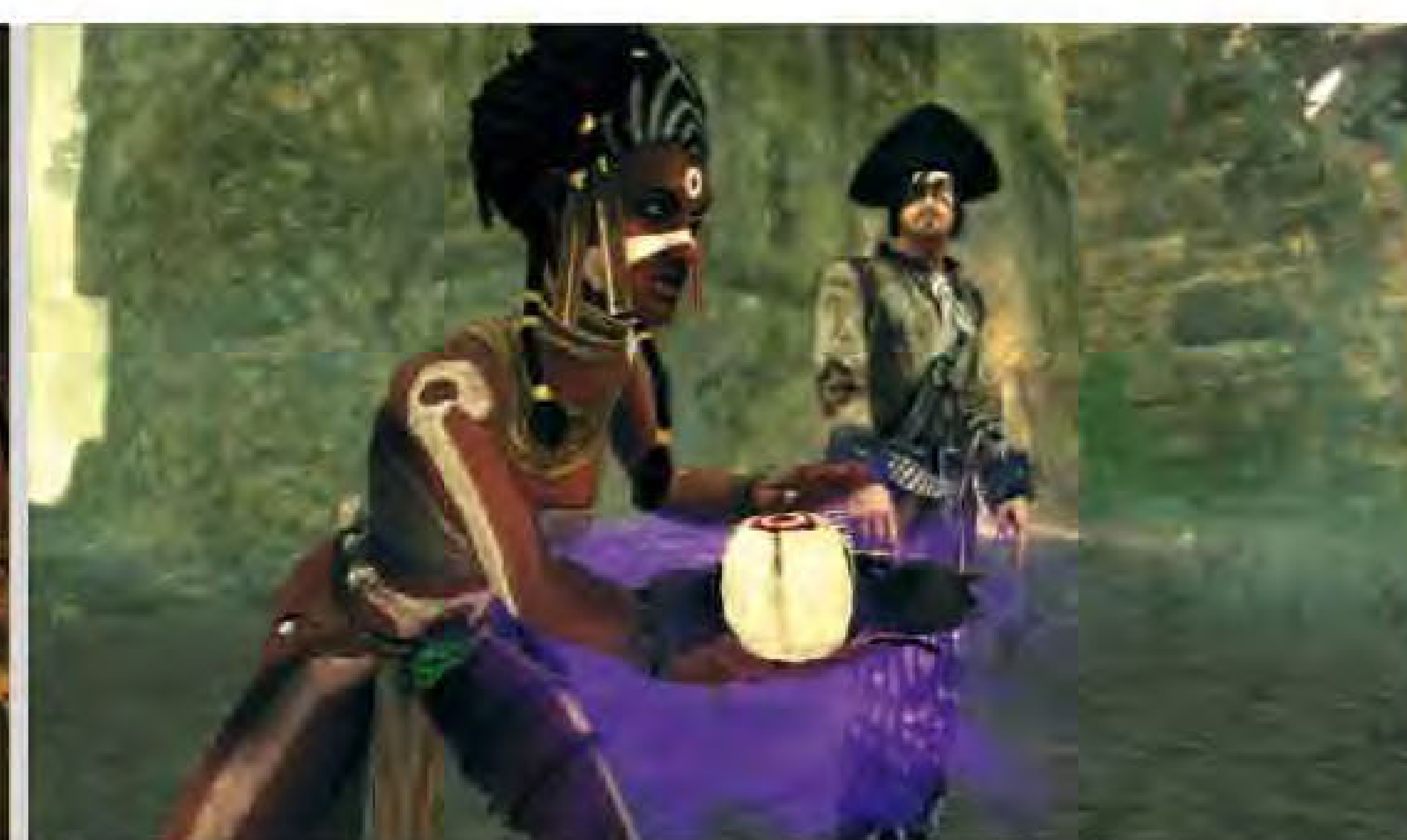


LAS CERRADURAS se abren mediante un minijuego. Para nosotros es el más divertido que hemos visto en el género rolero.



LA DIOSA MARA, reina de los océanos es el rival a batir. Para ello hay que encontrar 4 artefactos mágicos.





LA AMBIENTACIÓN tiene como eje central el universo pirata, con sus robos, borracheras, parches, viajes en barco y demás (izquierda). Pero además han introducido elementos que lo hacen más genial aún, como el uso del vudú y de la magia negra (derecha) que lo hacen especial.

veces no se reproducen), como en los gráficos, con texturas simples, elementos que se generan espontáneamente, y alguna ralentización. Por contra, la exploración es muy gratificante, buscando tesoros ocultos, misteriosas cuevas o templos llenos de oro.

Risen 2 tiene, sin duda, varios fallos, pero la historia, su ambientación, la magia negra y la exploración nos hacen olvidarnos de ellos, como sumidos en un extraño trance vudú.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación pirata,** llena de humor, ron, jugarretas y duelos de espada.
- **La exploración** de las islas, buscando tesoros y secretos, es muy adictiva.

Lo peor

- **El apartado técnico** tiene algunos fallos, como "popping" y texturas cutres.
- **Los combates** pierden calidad debido a la mala IA, pese a sus muchas opciones.

Alternativas

- **Kingdoms of Amalur: Reckoning** es una muy buena opción rolera en 3ª persona.
- **Dark Souls** está entre lo mejorcito del género. Si aún no lo habéis probado, ya estáis tardando.

GRÁFICOS A lo lejos dan el pego, pero en las distancias cortas se notan los fallos.	78
SONIDO La música es muy buena, pero a veces los sonidos no se reproducen bien.	79
DURACIÓN En obtener todos los secretos podemos emplear unas 40 horas.	85
DIVERSIÓN Ser un pirata mola, pero la mala IA puede truncar la experiencia.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

Risen 2: Dark Waters supera en todo a su antecesor (cosa no muy difícil) y su ambientación pirata y la exploración de las islas enganchan. Si se hubieran pulido detalles técnicos y jugables estaríamos ante uno de los grandes del género.

12 ■ Estrategia ■ Cyanide ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 19,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







ESTRATEGIA DE FANTASÍA

Aunque sigue las bases de cualquier RTS (estrategia en tiempo real) con control "point and click", *Game of Thrones Genesis* tiene elementos que lo hacen un poco especial:

1. EN TIEMPOS DE PAZ tenemos que establecer alianzas. Para ganar apoyos podemos mandar un enviado, un espía (si queremos mantenerlo en secreto) o concertar un matrimonio.

2. LOS ESCENARIOS recrean bastante bien el universo imaginado por George RR Martin. En particular el Muro, Roca Casterly o Invernalia, que son las localizaciones más reconocibles.

3. EL ARGUMENTO, pese a que podía ser uno de sus puntos fuertes, queda en un segundo plano. Casi todo se limita a secuencias entre niveles, con personajes que han perdido "fuerza" respecto a los libros. ¡Y además no podemos controlar a la casa Greyjoy!



SE ACERCA EL INVIERNO... y los ejércitos de Poniente se preparan para combatir por el Trono de Hierro, unos años antes de la serie de TV.

Estrategia en pleno invierno

GAME OF THRONES GENESIS

Aprovechando el éxito de la serie y el libro Danza de Dragones, se reedita este juego de estrategia en el que "ganas o mueres".

■ **CUALQUIERA QUE HAYA LEÍDO LAS NOVELAS** de George R.R. Martin reconocerá su enorme potencial para un juego de estrategia en tiempo real. Los enfrentamientos entre las distintas casas nobles (Stark, Lannister, Tully, Targaryen...) por hacerse con el Trono de Hierro, y las tensiones al otro lado del Muro, son el marco perfecto para un juego de combate y subterfugio. Sin embargo, en *Génesis* este universo de fantasía ha quedado completamente desaprovechado.

En primer lugar, olvidaos de cualquier parecido con la serie (solo tiene la licencia de los libros) y de unos cuantos personajes conocidos, porque su desarrollo empieza muchos años antes de los hechos "importantes" de Poniente. Algunos elementos, como las traiciones, los matrimonios de conveniencia o el espionaje están bien reflejados, pero los combates (que son el núcleo del desarrollo) flaquean.

➔ LAS BATALLAS RESULTAN DEMASIADO SIMPLES. Mientras que en tiempos de paz, nos volvemos "locos" controlando un montón de variables, las escaramuzas no requieren ningún esfuerzo. La mejor unidad gana, sin que apenas haya influencia de nuestro liderazgo. *Juego de Tronos Génesis* mejora ligeramente en el modo

Tully

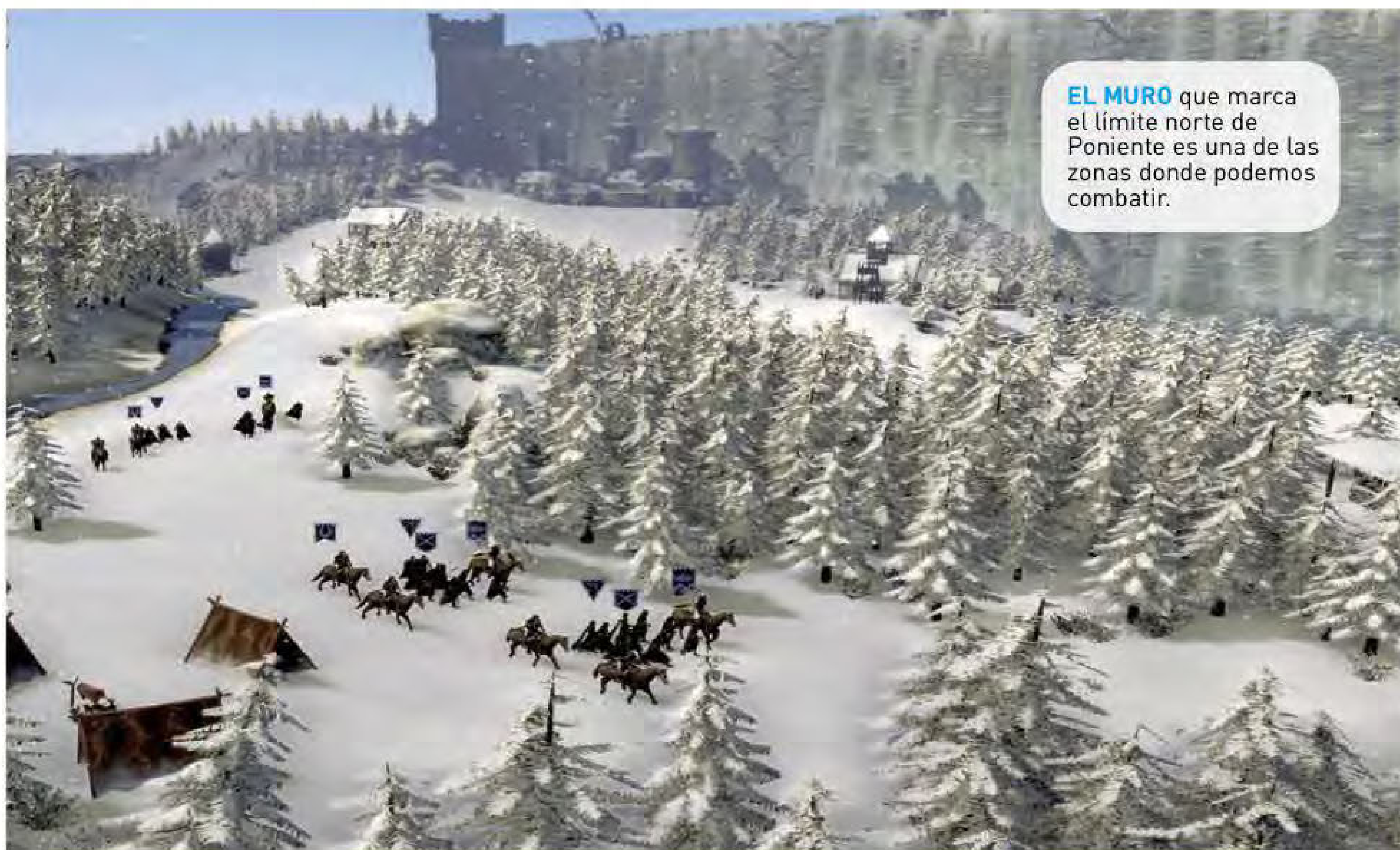
Cada una las ocho casas de Poniente (desde los Targaryen a Martell) está liderada por un personaje conocido, y posee una unidad exclusiva.



PODEMOS VARIAR LA PERSPECTIVA, que es más efectiva en los planos lejanos. De cerca, se nota la falta de detalles.



HAY MUCHOS TIPOS DE UNIDADES, y cada una de las casas nobles cuenta con tropas y habilidades especiales.



EL MURO que marca el límite norte de Poniente es una de las zonas donde podemos combatir.

La lucha por el Trono de Hierro

Desde la llegada de Nymeria en el reino de Dorne, a la campaña de Aegon el Conquistador, nuestro objetivo es dominar los Siete Reinos. En periodo de paz tenemos que colocar espías y realizar alianzas, mientras preparamos un ejército invencible para que resuelva la situación, una vez que estalle la guerra.



LA CAMPAÑA se prolonga más de mil años, desde la fundación de los Siete Reinos a la llegada de los otros, al norte del Muro.



EL MULTIJUGADOR nos enfrenta contra otros siete jugadores (cada uno controla una casa) por el dominio de Poniente.

LA AMBIENTACIÓN no recoge lo que hemos visto en la serie de televisión (a la que ya nos hemos acostumbrado) pero retrata elementos, como el Trono de Hierro, y lugares reconocibles para quienes se hayan leído las cinco novelas de Canción de Hielo y Fuego (hasta ahora).





online para ocho jugadores, donde las alianzas y traiciones tienen más significado, pero sigue arrastrando unos gráficos pobres y un ritmo de juego irregular.

Al final, hasta la franquicia juega en su contra, porque no paramos de pensar cómo se podría haber aprovechado este universo, con batallas más espectaculares y la presencia de todos los protagonistas. Si sois muy fans, y dado lo ajustado de su precio, quizá le saquéis algún partido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** (con historia de George RR Martin) en Poniente.
- **Las opciones de diplomacia** son muy fieles a la historia que conocemos.

Lo peor

- **Los combates son estadísticos,** sin dejar espacio para el "genio militar".
- **No sigue los eventos de la serie,** no conserva los actores, las localizaciones...

Alternativas

- **Game of Thrones.** El RPG, que sí tiene la licencia de la serie, es mejor (no mucho).
- **Total War: Shogun 2** es una combinación de estrategia y diplomacia, con un nivel técnico muy superior.

GRÁFICOS	Una ambientación muy correcta, pero con falta de detalle.	70
SONIDO	Las voces están en inglés y se repiten. La banda sonora tiene buen nivel.	72
DURACIÓN	El modo historia es flojo, pero el multijugador sí entretiene unas horas.	68
DIVERSIÓN	Ni ambientación ni diplomacia compensan unos combates flojos.	64

PUNTUACIÓN FINAL 65

Valoración

La ambientación (tomada de las novelas, no la serie de TV) y las opciones diplomáticas, con espionaje, traiciones y matrimonios, son lo más destacable de un juego de estrategia que falla en lo más importante: las tácticas en combate.

16 ■ Rol ■ Namco Bandai ■ 1 a 4 jugadores ■ Inglés
■ 60,95 € ■ 31 de agosto ■ Contenido:







NOVEDADES EN PLAYSTATION 3

El juego apareció en la consola de Nintendo hace un par de años, pero si habéis tenido paciencia, podréis disfrutar de interesantes mejoras. Aunque no merece la pena repetir:

1. LOS GRÁFICOS en alta definición tienen un aspecto limpio y detallado, aunque se conservan algunos defectos, como la generación espontánea de objetos, los bordes dentados y cierta escasez de polígonos.

2. EL EPÍLOGO Lineage and Legacies aumenta la duración alrededor de 10 horas, y se desarrolla seis meses después de la historia principal. De ahí la "f" que aparece en el título del juego.

3. LOS TRAJES exclusivos (que se descargan mediante un código en la ed. especial) están sacados de otros juegos, como *Tales of Destiny*.



LA GUERRA POR LA MATERIA ARLES desata una historia de aventuras, amistad y sacrificio, en la línea más tradicional del rol japonés.

Rol japonés "de escuela"

TALES OF GRACES f

La guerra en el mundo de Efinea comenzó hace dos años en Wii, pero se cierra en PS3, en alta definición y con un capítulo adicional.

Cheria Barnes

Esta maestra de los cuchillos es una de las compañeras de Asbel. Se trata de la nieta del mayordomo de la familia Lhant, y oculta sentimientos hacia nuestro protagonista.

■ **TODOS LOS "BÁSICOS" DEL ROL JAPONÉS** se dan cita en el último capítulo de la saga *Tales* (un remake del juego que apareció en Wii en 2010, con algunos añadidos). Desde el prólogo, en el que descubrimos un hecho que traumatizó a nuestro héroe, Asbel Lhant, hasta el nuevo epílogo, que se desarrolla en el futuro (de ahí la *f* del título), nos encontramos con un desarrollo efectivo, pero lleno de tópicos.

Nuestros héroes se mueven libremente por el mundo de Efinea, a pie o en barco, peleando contra un buen catálogo de monstruos. La lucha por la sustancia Arles y la relaciones entre los protagonistas van evolucionando, y consiguen engancharnos a partir de las 7 u 8 horas de juego (en total supera las cincuenta horas) pero nunca alcanzan momentos "inolvidables".

→ **LAS SECUENCIAS DE ANIME Y LOS GRÁFICOS** en cel shading (ahora en alta definición) tampoco se diferencian mucho de otros juegos de rol japonés, y contribuyen a la sensación de *deja vu*. Quizá lo más llamativo sea el sistema de combate, en tiempo real, que nos permite cambiar el estilo de nuestros personajes; cada uno de



EL MULTIJUGADOR soporta dos jugadores en la misma consola, y un máximo de cuatro a través de Internet.



LA AMBIENTACIÓN FANTÁSTICA con toques medievales, está muy cuidada, aunque le falta algo de "personalidad".



PODEMOS EXPLORAR libremente por el mundo, y aprovechar las ciudades para comerciar e investigar.

Diseños con estilo animado

La estética de *Tales of Graces f* conserva las raíces de otros juegos de la saga, como *Tales of Vesperia* (que apareció hace tres años en Xbox 360), con una combinación de modelos tridimensionales y secuencias de animación en dos dimensiones, que le otorgan un aire japonés inconfundible.



LAS SECUENCIAS DE ANIME tienen una excelente factura, y se han remasterizado a una resolución de 720p.



EL MOTOR DEL JUEGO recupera la estética "cel shading" con modelos tridimensionales y texturas planas, en color pastel.

LOS COMBATES se desarrollan en tiempo real. Podemos fijar a nuestros enemigos, y cambiar nuestro estilo de combate, con dos botones. También podemos asignar misiones a nuestros tres compañeros (como hacer de sanadores o encargarse de los ataques mágicos).





ellos posee dos formas de luchar, que podemos asignar a distintos botones del mando.

El modo multijugador (dos jugadores en la misma consola y hasta cuatro online) es un añadido interesante, y se agradecen las mejoras de esta versión (trajes, gráficos mejorados -aunque con algunos fallos- y una historia adicional de diez horas). Desde luego, *Tales of Graces f* no es un mal juego, pero se queda a un paso de impresionarnos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las mejoras,** en particular el epílogo que se desarrolla en el futuro.
- **El multijugador** para dos jugadores, y dos más si jugamos por Internet.

Lo peor

- **El apartado visual** ha heredado algunos fallos de Wii, como el popping.
- **No está traducido** al castellano. Y los diálogos son muy numerosos.

Alternativas

- **Skyrim** tiene un estilo de rol occidental, pero es la cima del género.
- **Final Fantasy XIII-2,** con combates por turnos, es mucho más espectacular, con una ambientación más sofisticada.

GRÁFICOS Diseños tipo anime, en alta definición, pero con algunos fallos "serios".	79
SONIDO Buenas melodías, que se repiten. Las voces están en inglés.	82
DURACIÓN Más de 50 horas, con mucho por explorar, y un epílogo extra.	88
DIVERSIÓN Se trata de una aventura emocionante, aunque abusa de los clichés.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

A las virtudes del *Tales of Graces* original, se unen gráficos mejorados y un nuevo epílogo, de casi diez horas. Con todo, a este desarrollo le falta algo de "personalidad" para imponerse dentro del mundo de los JRPG.

Por Gustavo Acero

3 ■ Aventura ■ Asobism/Nintendo ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 29,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:


PODRÉIS CREAR hasta 120 formines e integrarlos en niveles 2D tuneables.

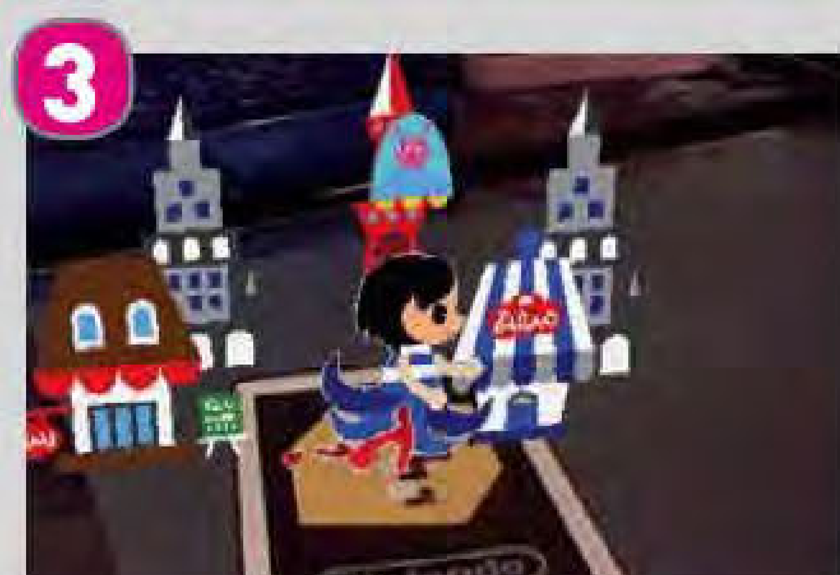




LAS MISIONES se plantean como favores a otros formines amigos (imagen izquierda) y son opcionales, al igual que las incursiones en las nuevas mazmorras (imagen derecha).







FORMINES EN FORMACIÓN

A pesar de sus limitaciones iniciales, el editor va creciendo en opciones hasta que nos permite crear casi cualquier personaje u objeto antes de integrarlo en nuestro mundo virtual... o real.

1. PARA CREAR UN FORMÍN, debemos arrastrar las piezas para formar cabeza, torso, ojos, boca y piernas o añadir accesorios, así como cambiar su tamaño y posición con una interfaz muy similar a la de los Mii. También podemos importar formines mediante códigos QR.

2. LA EXPLORACIÓN se desarrolla en niveles 2D muy simples donde recolectar monedas, abrir cofres, cascar huevos sorpresa y visitar mazmorras repletas de batallas aleatorias, donde entran en juego los anecdóticos toques de RPG.

3. LA REALIDAD AUMENTADA permite llevar a nuestros formines, árboles y casas al mundo real mediante la cámara de 3DS, intercambiarlos con otros jugadores vía StreetPass y crearlos en grupo con una sola tarjeta del juego.

Tú los creas y ellos se juntan

FREAKYFORMS DELUXE

Aunque su título incluya las palabras "freaky" y "Deluxe", aquí no está Karmele ni se pierden las formas, más bien se construyen.

■ **¿ALGUIEN SABE LO QUE ES UN TANGRAM?** Buen intento, pero no es ningún refresco en polvo, sino un puzle de origen chino que consiste en yuxtaponer piezas geométricas para crear siluetas. Y algo parecido es el editor de *Freakyforms*, solo que aquí también podemos utilizar círculos, solapar las piezas, ponerles ojos, boca, piernas, y traerlas a la vida en niveles 2D llenos de misiones. De hecho, los formines, que así se llaman, pueden volar, bucear o conducir según los accesorios que les adhiramos. Aun así, el tiempo es muy limitado y todo se reduce a conseguir más y más piezas.

→ **LA PRINCIPAL Y ÚNICA NOVEDAD JUGABLE** respecto a la versión de eShop (que cuesta 24 euros menos) es la inclusión de elementos RPG y mazmorras, aunque las batallas son demasiado arbitrarias, lo que reduce la diversión a la exploración y las intrascendentes misiones, empañadas por un control táctil divertido, pero impreciso.

La opción de fotografiar a nuestros formines mediante Realidad Aumentada es uno de sus puntos fuertes, aunque el multijugador para cuatro amigos con una sola tarjeta se queda escasito. Vamos, que esperábamos mucho más de una versión "Deluxe". HC

NUESTRO VEREDICTO

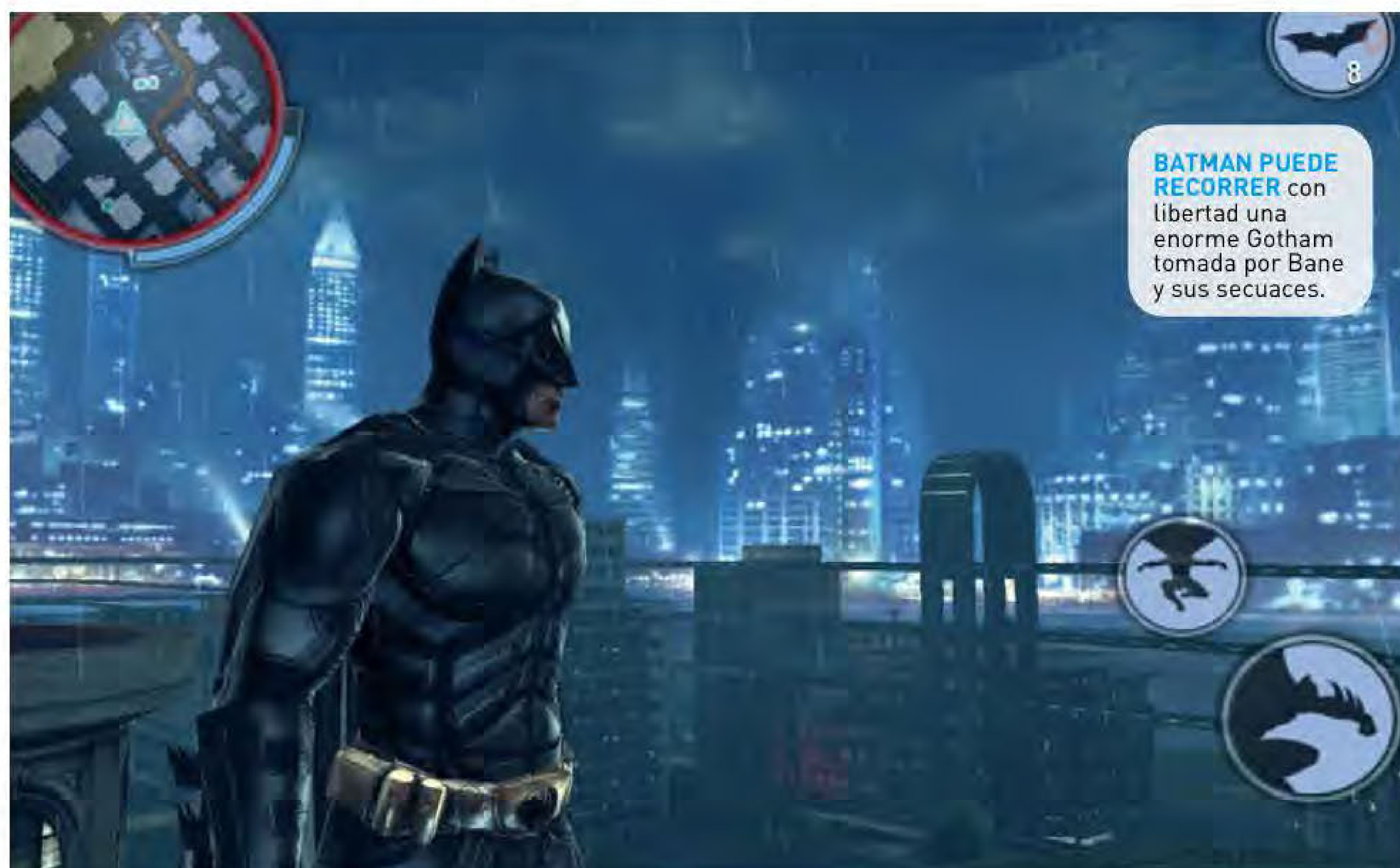
GRÁFICOS	62
SONIDO	60
DURACIÓN	75
DIVERSIÓN	67

Valoración Un sandbox simplón e infantiloide con un editor curioso, pero una aventura superficial, solo recomendable si no tenéis la versión de eShop.

PUNTUACIÓN FINAL 68

Por Carlos Hergueta

■ Acción ■ Gameloft ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 5,49 € ■ Ya disponible ■ Mayores de 9 años (violencia realista).

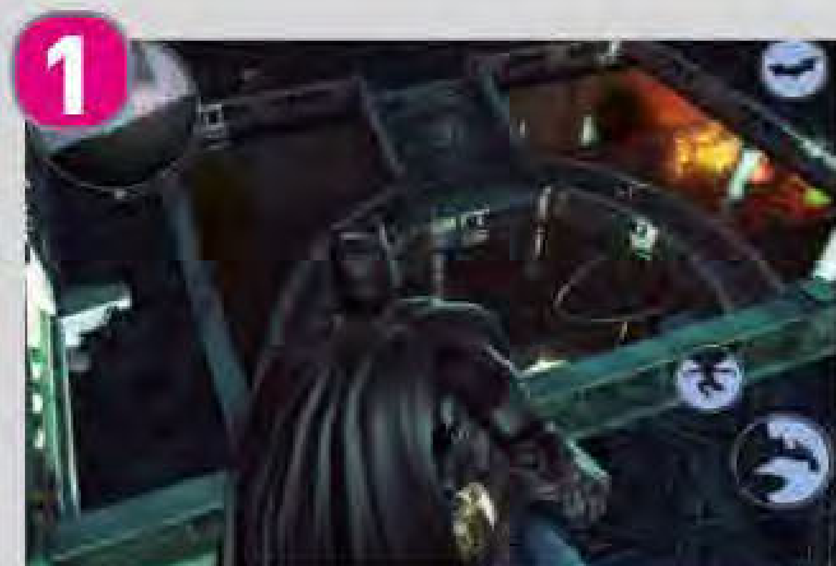


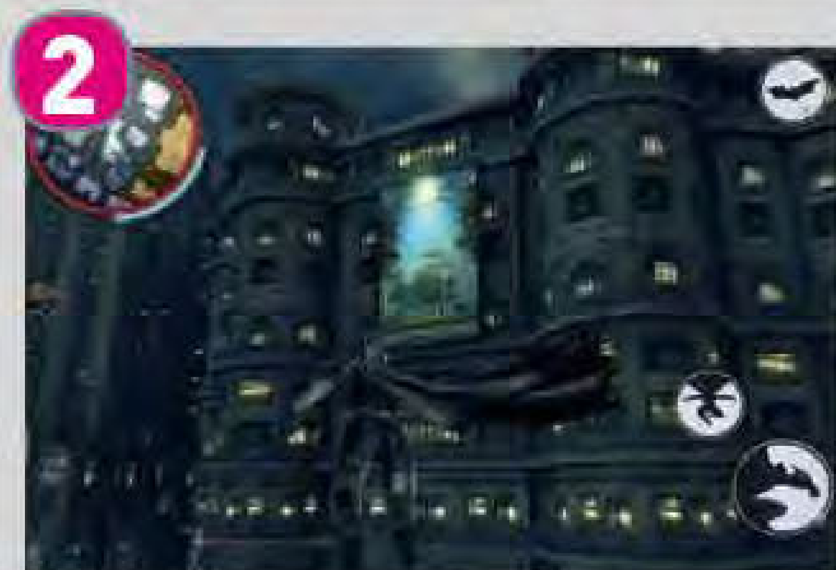
BATMAN PUEDE RECORRER con libertad una enorme Gotham tomada por Bane y sus secuaces.

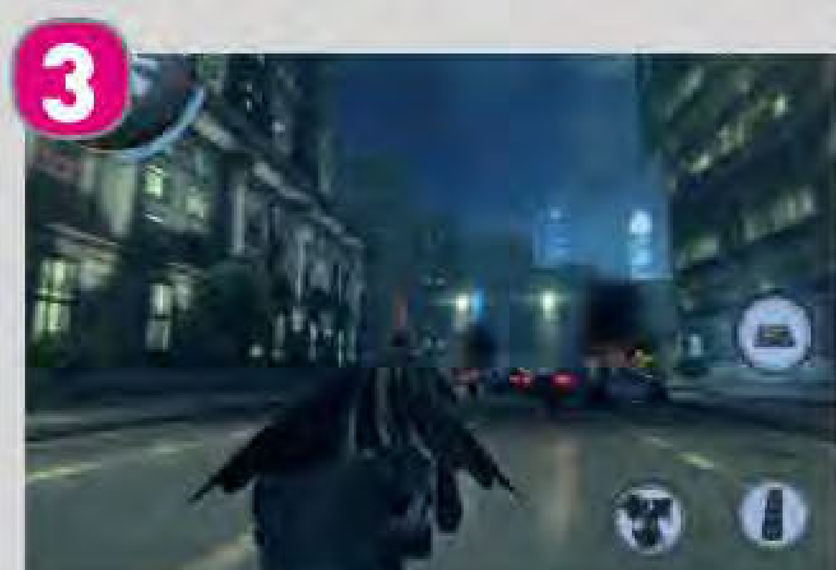




LOS FANS DE BATMAN disfrutarán como enanos con las ilustraciones exclusivas (izq.) o usando las técnicas habituales del héroe (derecha).







BATPARECIDOS RAZONABLES

Gameloft es conocida por sus títulos, digamos, "inspirados" en populares franquicias. Esto nos ha permitido disfrutar de juegos quizá poco originales, pero de mucha calidad en móviles. Es el caso de este Batman, que sin duda se ha fijado en otro famoso hombre murciélago...

1. HAY NIVELES INTERIORES en los que nos movemos por salientes para ocultarnos de los enemigos y atacarles por sorpresa. Ya lo vimos en *Batman Arkham Asylum*, de Rocksteady.

2. PODEMOS LANZAR EL BATGANCHO a cualquier cornisa gracias a un marcador automático y después planear por la ciudad. Esta técnica alcanzó su máximo esplendor en *Batman Arkham City*.

3. NO TODO SON SIMILITUDES. En *The Dark Knight Rises* podemos conducir el batpod y el nuevo avión de Batman; dos de las estrellas de las pelis. Toda una alegría que otorga variedad al desarrollo.

¿Una partidita en el "bat-er"?

THE DARK KNIGHT RISES

Batman sale de los cines para reclamar su trono en las plataformas móviles. Una lástima que el bat-desarrollo sea algo limitado...

■ **EL CIERRE DE LA TRILOGÍA DEL CABALLERO OSCURO** de Christopher Nolan llega a los videojuegos de forma sorprendente: es descargable y para móviles. A pesar de esta premisa, no es poco ambicioso precisamente. Gameloft firma un sandbox con una factura técnica por encima de la media en smartphones y tabletas (texturas detalladas, escenario enorme, efectos...), pero que además tiene un referente claro: la saga Arkham para consolas y PC. Solo por haber conseguido trasladar el legado de Rocksteady con fidelidad merece la pena. El control está limitado por las características de los dispositivos táctiles, aunque está bien adaptado y es cómodo.

→ **TENEMOS LIBERTAD PARA RECORRER GOTHAM,** lanzando nuestro batgancho y usando la capa para planear. Podemos usar el sigilo, conducimos vehículos y hay contadísimos puzles, aunque la mayoría del tiempo lo pasamos moviéndonos y peleando, con un sistema bastante básico. Suficiente para los amantes de la acción en partidas rápidas, pero adolece de falta posibilidades.

No podemos dejar de criticar un abusivo sistema de mejora del personaje con transacciones *in-app* después de haber pasado por caja, que lastra la experiencia. HC

NUESTRO VEREDICTO

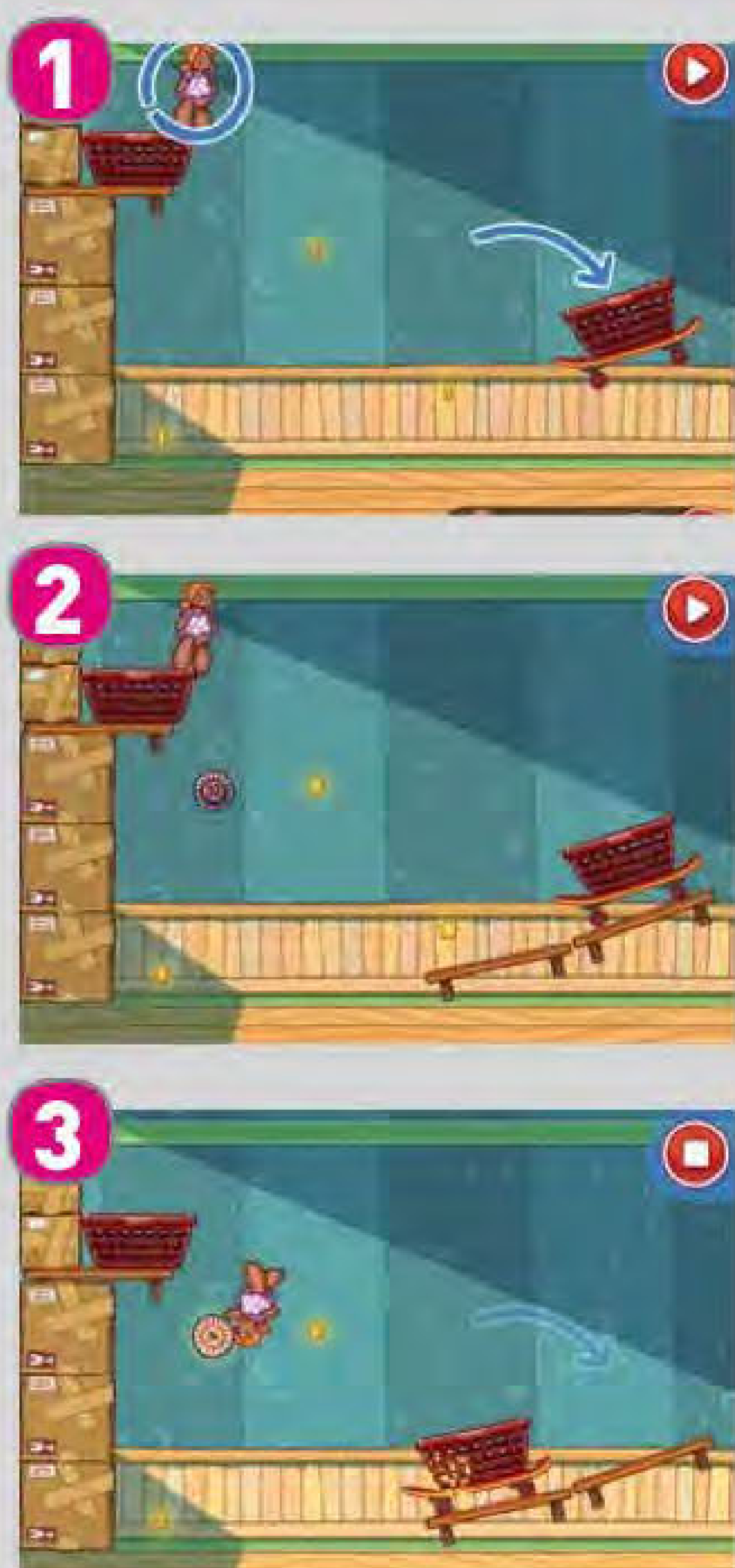
■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	75

Valoración Un título técnicamente atractivo, al que le habría venido bien un control para botones físicos, más gadgets y menos microtransacciones.

PUNTUACIÓN FINAL 78

Por David Alonso

3 ■ Puzle / estrategia ■ Rovio ■ 1 Jugador ■ Castellano
■ 0,81€ (Android) / 0,79€ (iOS), 2,39€ / 2,45€ (versiones HD) ■ Ya disponible



ASÍ SE SUPERA UN PUZLE

La mecánica de los diferentes retos, salvo pequeñas diferencias, es siempre la misma, aunque los diferentes objetos añaden un montón de variantes y posibilidades. Así se resuelve un puzle en *Amazing Alex*:

1. **ESTUDIAMOS LA ESTRATEGIA** a seguir según el objetivo que se nos marca al inicio. En este caso, por ejemplo, toca hacer que el oso de peluche caiga en la cesta.
2. **COLOCAMOS LOS OBJETOS** que tenemos en nuestro inventario deslizando el dedo en la pantalla táctil para elegir su posición y ángulo, pensando bien en su comportamiento.
3. **ACTIVAMOS EL TIEMPO** y prestamos atención a cómo reaccionan los elementos que hemos colocado con los que había al inicio del nivel. Si nuestra reacción no es la deseada, podemos reiniciar la posición de los objetos y volver a colocarlos desde el principio.



LOS PUZLES tienen decenas de variantes, y encontrar la reacción adecuada no es nada fácil.



EL EDITOR DE NIVELES nos permite crear nuestros propios puzles y compartirlos con una enorme comunidad online de forma muy sencilla.



Una pura cuestión de física

AMAZING ALEX

Los creadores de *Angry Birds* cambian sus pájaros por unos puzles de acción y reacción.

■ **LAS REACCIONES EN CADENA SON LA CLAVE** del nuevo juego de Rovio, que nos invita a aprovechar las leyes de la física para cumplir distintos retos. Con el tiempo congelado, debemos colocar los diferentes objetos cotidianos (tuberías, pelotas, cestas...) que tenemos al inicio de cada nivel para que, al "reactivar" la acción, interactúen con los elementos fijos e inalterables que hay en el escenario. El objetivo es lograr las reacciones necesarias para cumplir los distintos objetivos que nos marcan, como por ejemplo explotar un globo con un tirachinas o derribar una torre de libros lanzando una pelota.

→ **HAY 35 OBJETOS DISPONIBLES,** que se pueden colocar y rotar a voluntad arrastrando el dedo por la pantalla táctil, y que aseguran la variedad y complejidad de los 100 retos incluidos, ya que todos interactúan de forma diferente. Además, un editor de niveles nos permite crear y compartir nuestros puzles y descargar los de otros usuarios, así que tenemos juego para rato.

Técnicamente, lo mejor es su realista uso de la física, que está muy por encima de unos escenarios quizá excesivamente sencillos. Puede que sea poco original y algo repetitivo para algunos, pero no se puede negar que el desarrollo de estos puzles es divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	85

Valoración La propuesta y ejecución de estos puzles es muy buena, aunque su mecánica no es demasiado original y puede resultar algo repetitiva.

PUNTUACIÓN FINAL 84

Por Roberto Ganskopf



RANDALL WAYNE es el protagonista de esta aventura, típica en su argumento, pero muy entretenida y variada.









LAS PLATAFORMAS predominan sobre los puzles, y estos no suelen ser muy complicados. Con ellos, el clásico método de "ensayo y error" es vuestro amigo.

Xbox 360 | 18 ■ Aventura ■ Tequila Works ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200 MP ■

DEADLIGHT

Zombis, no muertos, infectados... ¿Qué más da el nombre, si lo único que quieren es hincarnos el diente?

■ **UN TERRIBLE SUCESO** ha provocado que media humanidad se convierta en Sombras, una especie de zombis que vagan por el mundo en busca de carne fresca. La historia trata de cómo un hombre corriente sale a la búsqueda de su familia en medio de tanto caos, en una aventura que mezcla géneros como la acción, los puzles y las plataformas. Estas últimas predominan, pero no nos libramos de eliminar enemigos o de resolver enigmas para seguir avanzando.

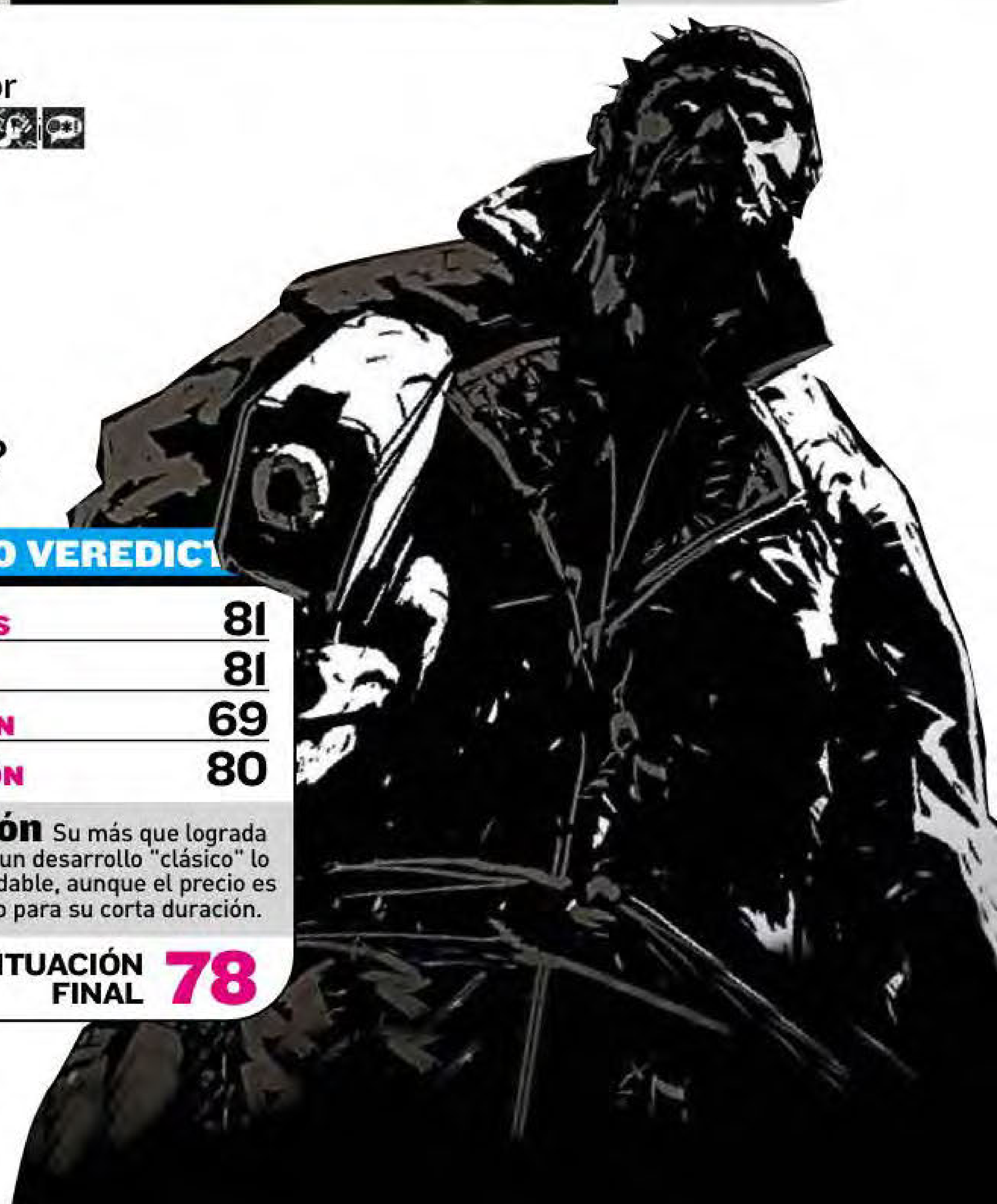
→ **NOS MOVEMOS EN 2D POR ESCENARIOS 3D** y disponemos de un amplio repertorio de armas para sobrevivir. La ambientación es estupenda, gracias a unos gráficos y una banda sonora muy cuidados. El punto negativo es que dura poco más de tres horas, pero la intensidad de su experiencia de juego merece la pena. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Su más que lograda ambientación y un desarrollo "clásico" lo hacen recomendable, aunque el precio es un tanto elevado para su corta duración.

PUNTUACIÓN FINAL 78



3DS | WARIO LAND II

3 ■Plataformas ■Nintendo ■1 Jugador ■Inglés ■5 €

EL CLÁSICO DE GAME BOY COLOR llega a la Consola Virtual. En esta aventura, el cascarrabias bigotudo vuelve a calmar sus ansias de dinero mediante el plataformeo, pero sobre todo mediante la resolución de puzles. Este último apartado es el más potenciado en esta entrega. Aunque Wario no podía morir, la complicación estaba en descubrir qué habilidades tocaba usar en cada caso para pasar a la siguiente estancia. Además, montones de zonas secretas recompensaban a los más exploradores.



Valoración Muy simpático y más redondo que su antecesor por el inteligente cambio en la jugabilidad. Algo corto, no obstante. **83**

Xbox 360 | WRECKATEER

7 ■Habilidad ■Iron Galaxy ■1 ó 2 Jugadores ■Castellano (textos) ■800

KINECT VUELVE A LA CARGA con esta curiosa "reinterpretación" del sistema de juego de *Angry Birds*. Básicamente, en cada reto hemos de derribar enormes castillos con nuestros proyectiles. Delante de Kinect, hemos que similar que tensamos una gigantesca ballesta y lanzamos nuestra "mercancía" contra los muros. En los niveles más avanzados, también nos toca recoger algunos items, variar nuestra munición o encadenar ataques exitosos. Nos esperan 60 niveles, divididos en 10 diez mundos.



Valoración Tiene su gracia y no funciona mal, si bien se vuelve repetitivo pronto y esperar a los impactos se hace pesado. **65**

Vita-PSP | ADVENTURES TO GO!

12 ■Rol ■Natsume ■1 Jugador ■Inglés ■14,99 €

LA PREMISA DE ESTE JUEGO ES MUY ORIGINAL: somos nosotros los que diseñamos las aventuras a las que nos enfrentamos. Desde la oficina de Adventures to Go! elegimos los objetos a buscar, el escenario, los enemigos que nos encontraremos... Una vez en faena, los combates se resuelven por casillas y turnos, de tal forma que hemos de invertir puntos de acción para movernos y trozos de cristal para ejecutar ataques mágicos. El problema es que hay que averiguar cuáles son las combinaciones que dan pie a ataques efectivos en cada circunstancia...

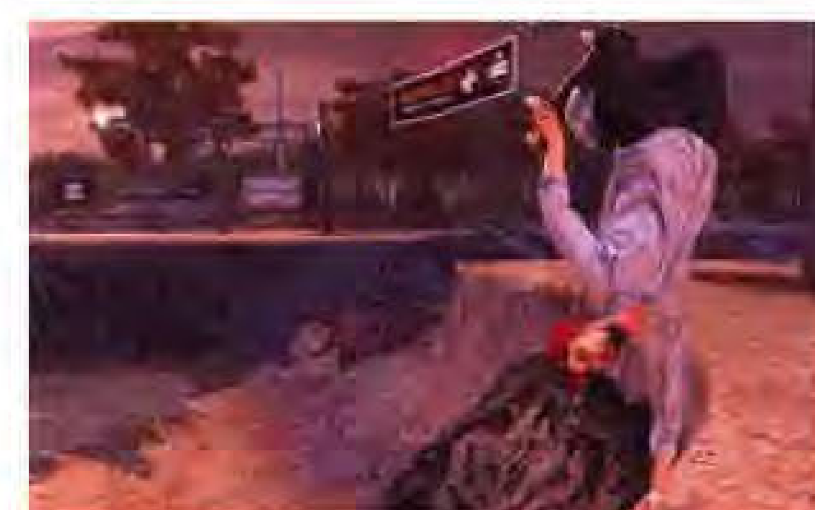


Valoración La idea inicial es muy original, pero el desarrollo se vuelve lento y pesado, especialmente en los combates. **60**

Xbox 360 | TONY HAWK'S PRO SKATER HD

7 ■Deportivo ■Activision ■De 1 a 4 Jugadores ■Castellano ■1200

COMPLETAR RECORRIDOS mientras hacemos trucos, recogemos objetos y ganamos dinero es la "misión" en esta versión HD de la recordada saga que debutó en 1999. Elegimos a nuestro skater de entre once posibles y nos lanzamos a patinar en siete escenarios diferentes, en los que podemos practicar, jugar un modo carrera y también "darle" al multiplayer, la modalidad más divertida. Los gráficos tienen un agradable "tufillo" a 32 bits, mientras que la música sigue siendo tan molona como antes. En su contra, no se hace largo y los objetivos a cumplir se repiten.



Valoración El paso a HD no le ha hecho perder su jugabilidad directa, pero también conserva una escasa duración. **75**

PS3-360-PSP-Vita-PC WIZORB

3 ■Habilidad/Rol ■Sega ■1 Jugador ■Inglés ■2,49 € (Steam)/2,99 € (PS3-PSP-Vita)/240

¿RECORDÁIS LOS CLÁSICOS BREAKOUT o *Arkanoid*? Pues este juego va de eso: con una pala, hemos de hacer rebotar una pelota para que rompa los "ladrillos" (y enemigos) de cada escenario. El punto original llega con la mezcla rolera: el protagonista de la historia es un mago, que entre misiones puede moverse por un pueblo para aceptar encargos. Además, puede usar sus poderes mágicos para lanzar ataques especiales. La trampa está en que esos ataques consumen magia, así que hemos de tener cuidado al ejecutarlos. Por cierto, la familia PlayStation tiene este juego en la categoría Minis y Xbox 360, en Indie Games.







Valoración Una estética retro muy molona y un desarrollo irresistible. Algunos niveles se hacen largos. **85**

PS3-360-3DS-DSi | ZUMA´S REVENGE!

3 ■Puzle ■PopCap ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■8 €/800

UNO DE LOS PUZLES MÁS POPULARES ha regresado con el sistema de juego de siempre: hay que disparar a las bolas para formar grupos de tres y eliminarlas. Se han incorporado nuevos "power-ups" y la dificultad se ha relajado un poco, pero a cambio tenemos duelos bastante intensos con jefes finales e incluso un modo Boss Rush para enfrentarnos a ellos directamente. Algún toque rolero en la evolución de nuestros aliados también es bienvenido.



Valoración Su gran fallo sigue siendo la falta de multijugador, pero por lo demás resulta muy entretenido en sesiones cortas. **78**

3DS-DSi | PLANET CRASHERS

7 ■Rol ■Renegade Kid ■1 ó 2 Jugadores ■Inglés ■10 €

ROL INTERPLANETARIO es lo que propone este juego de los creadores de *Mutant Mudds*. Se desarrolla a grandes rasgos como otro exponente más del género, pero la gracia está en que vamos viajando de planeta en planeta para superar las distintas "quests". Los combates se resuelven por turnos y son bastante fáciles de evitar, pues somos mucho más ágiles que los enemigos. Ahí está el problema: no es necesario combatir para seguir avanzando, por lo que todo se vuelve monótono. Además, solo es posible superar una quest cada vez. ¿Por qué no varias simultáneas?



Valoración Si algo destaca son su bonito apartado gráfico y su humor. Todo lo demás es muy genérico. Se hace algo tedioso. **57**

PS3-360-PC | PENNY ARCADE EPISODE 3

12 ■Rol ■Zeboyd Games ■1 Jugador ■Inglés ■3,99 € / 400

LA TERCERA AVENTURA DE GABE Y TYCHO homenajea a los clásicos del rol como *Final Fantasy*. Como en ellos, hemos de avanzar por pueblos, mazmorras y escenarios fantásticos, mientras alternamos con combates por turnos. El sistema de profesiones es interesante, pues dependiendo de la elegida podremos asignarnos tres habilidades especiales a elegir entre varias. También hay montones de diálogos y una retahila continua de chistes, que a veces acaban haciéndose un poquito pesados, la verdad.



Valoración Un apartado gráfico muy "mono" y un buen sistema de combate contrastan con sus breves 8 horas de rol. **75**



Wii
THE LAST BLADE

12 ■Lucha ■SNK ■1 ó 2 Jugadores ■Inglés ■900 Wii Points

LAS GRANDES ESTRELLAS DE NEO-GEO siguen alegrando el catálogo de nuestra Consola Virtual. En esta ocasión toca una saga relativamente desconocida, pero no exenta de calidad. Aunque en un primer vistazo recuerda bastante a *Samurai Shodown*, pronto descubrimos que tiene su propia personalidad. Para empezar, podemos elegir que nuestro personaje (hay 12) tenga un "plus" de fuerza o de velocidad, lo que afecta mucho al desarrollo. Además, tenemos un botón para dar una patada rápida y otro para abortar ataques enemigos. El resultado son unos combates fluidos y frenéticos.



Valoración Muy potente en lo visual y sonoro, tiene un control bien depurado. La pega: su catálogo de luchadores es cortito. **88**

Wii | DOUBLE DRAGON II

12 ■Beat ´em up ■Acclaim ■1 ó 2 Jugadores ■Inglés ■500 Wii Points

LOS HERMANOS BILLY Y JIMMY volvieron a la carga en esta entrega para NES que ahora recupera la Consola Virtual. De nuevo, toca dar cerita a los enemigos al estilo beat ´em up de siempre. Por suerte, los controles de esta entrega se depuraron mucho y ahora los hermanos Lee adecuaban sus ataques a la proximidad de los enemigos. El nuevo modo para dos jugadores hizo que las partidas se volvieran muuucho más sencillas, pero aún había algún momento plataformero chungo.



Valoración Las peleas son fluidas y entretenidas. Los gráficos están muy anticuados, pero eso es parte de su encanto, ¿no? **79**



PERSONAJES

CHRISTIE y su inconfundible capoeira viajan desde *Tekken* a este "crossover".

STREET FIGHTER X TEKKEN

PS3-360 | Precio: 19,99 €/1600 - Esp.: 108 KB.

Pack de personajes

12 NUEVOS LUCHADORES se unen al contundente reparto de este juego. Por parte de *Street Fighter* llegan Sakura, Blanka, Guy, Cody, Elena y Dudley. De *Tekken* tenemos a Lars, Alisa, Jack-X, Bryan, Christie y Lei. Es una selección de personajes de lo más interesante, pero el precio que hay que pagar por ella nos parece disparatado (sobre todo, porque ya estaban incluidos en el disco, pagamos por "liberarlos"). Aun así, servirán para alargar aún más estos intensos combates.

VALORACIÓN ★★★☆☆



PERSONAJES



LEGO BATMAN 2

XBOX 360

Precio: 160 c/u - Espacio: 1,2 MB.

Packs Héroes y Villanos

5 HÉROES Y 5 VILLANOS se unen al plantel en estos dos packs, que incluyen a Adán Negro, Nightwing, Shazam, Bizarro o Gorila Grodd.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

PS3-360 | 3 €/240 - 1,43 MB.

Videojuegos

UN NUEVO PACK DE PREGUNTAS, que esta vez se centran en el mundo de los videojuegos. Más apropiado, imposible, ¿no? Nos hubiera gustado una mayor cantidad de preguntas por ese precio, pero qué le vamos a hacer...

VALORACIÓN ★★☆☆☆

MAPA



MODERN WARFARE 3

Xbox 360 | Gratis- 65 MB.

Terminal

EL POLÉMICO ESCENARIO de la matanza terrorista que vimos en *Modern Warfare 2* regresa con un lavado de cara para adaptarse al modo multijugador. Por supuesto, esta vez no reproduciremos aquella macabra matanza... Más tarde llegará tanto a PlayStation 3 como a PC.

VALORACIÓN ★★★☆☆

ITEMS



SAINTS ROW THE THIRD

PS3-Xbox 360 | 3 €/240

Pack de Terror

NUEVOS "TRAPITOS" para nuestros héroes, que nos permitirán tener el aspecto de un "zombi comecarne", un asesino a lo Matanza de Texas o un hombre lobo. Hubiéramos agradecido algún vehículo molón para completar, pero los trajes resultan de lo más divertidos.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



GHOST RECON F. SOLDIER

PS3-Xbox 360 | 9,99 €/800

Operación Ártico

UN MONTÓN DE RETOS vienen en este pack, para el que se han creado el mapa de Guerrilla Base Ártica, el nuevo modo multijugador Redil y tres mapas de enfrentamiento multijugador: Disturbio, Silueta Urbana y Desalojo. Todo muy fresquito, para pasar bien el verano.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



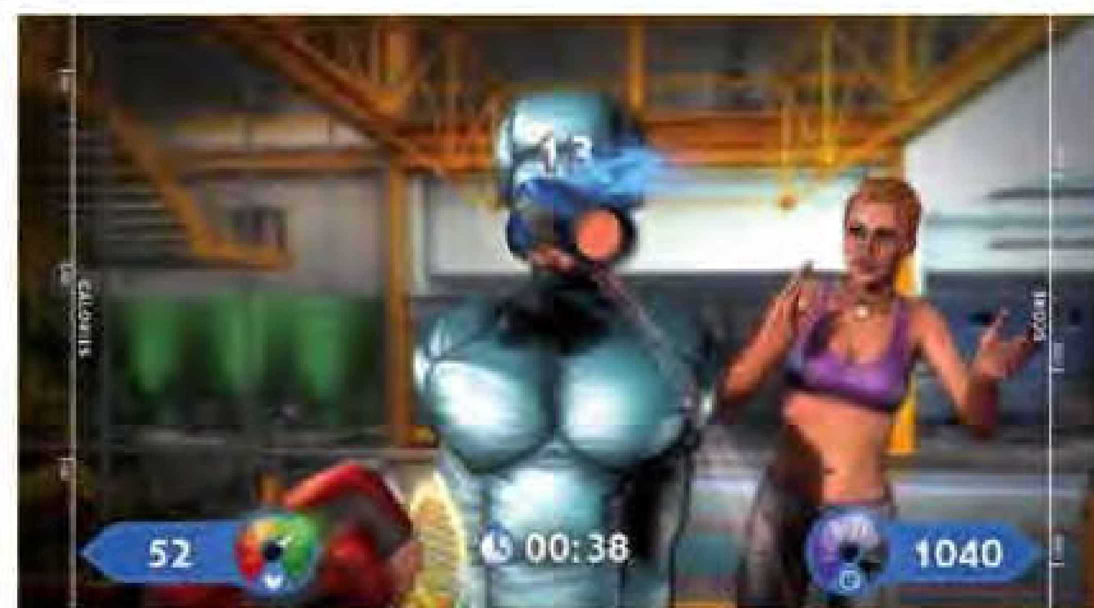
PES 2013

Comienza la pretemporada jugona con la demo del próximo *Pro Evolution Soccer*. Esta descarga de 1,19 GB (para PlayStation 3 y Xbox 360) nos permite elegir entre un partido rápido (hay cuatro selecciones nacionales, pero no está la española) o una versión concentrada de la copa Santander Libertadores. Todos los eventos del partido están incluidos (canto de himnos, celebraciones de goles), pero no así las voces del comentarista. Habrá que esperar a la versión final...



TRANSFORMERS: FALL OF...

Una misión del modo Historia con Bumblebee y otra con Vortex es la experiencia para un jugador que ofrece esta demo. Pero también podemos entrar en Team Deathmatch y Conquista en modalidad multijugador. ¿Seréis de los Autobots o de los Decepticons?



MOVE FITNESS

Para ponerse en forma en estas semanas veraniegas, no viene mal este programa de PS3, que mezcla intensos ejercicios con bastante sentido del humor. Preparad vuestro PlayStation Move para superar las sencillas pruebas que se incluyen.

MULTIMEDIA



ASSASSIN'S CREED III

Rebélate es el nombre de este tráiler de imagen real, que se publicó por el Día de la Independencia de EEUU. Vedlo en PS3 o 360. Su estética y sus voces en off (está en castellano) ponen los pelos de punta.



DARKSIDERS II

El último sermón es otro tráiler de imagen real (parece que se está poniendo de moda) en el que un monje se pone apocalíptico ante la llegada de Muerte. Este tráiler sí está en inglés, pero impacta igual.



TOMB RAIDER

El primero de una serie de documentales llamados The Final Hours (que van a repasar todo lo que ofrecerá la próxima aventura de Lara) nos muestra a Camilla Luddington, la actriz que interpreta a la Croft.



RESIDENT EVIL 6

Con motivo de la Comic-Con, Capcom volvió a lanzar un adrenalínico y sangriento tráiler en el que Leon y el resto de protagonistas de esta entrega se enfrentan a la muerte. ¿Podremos frenar el caos mundial?

NOTICIAS

SHEPARD CONTRA EL LEVIATÁN



El segundo DLC para la campaña de *Mass Effect 3* se llamará Leviathan y nos llevará a las profundidades submarinas. Nuestro objetivo será encontrar al Leviatán, una bestia capaz de plantar cara a los Segadores. Saldrá en PS3, Xbox 360 y PC, a un precio de 10 € / 800. Llegará antes de que acabe el verano.

CONFIRMADA FECHA DE DOUBLE DRAGON

Ya sabíamos de la llegada de *Double Dragon Neon*, una reinterpretación del clásico de peleas con gráficos y sonido actualizados. El 11 de septiembre (vaya fechita) llegará a PS3 con un precio de 9,99 euros. Al día siguiente, Xbox 360 lo ofrecerá por 800.

EL ASALTO FINAL DE MODERN WARFARE 3

Activision ha anunciado que traerá en septiembre un nuevo DLC para *COD Modern Warfare 3*. Collection 4: Final Assault incluirá 5 mapas nuevos diseñados, según ellos, "para los jugadores más hardcore". Saldrá primero en 360, y valdrá 1200.

A MAX NO LE DEJAN DESCANSAR

Varios packs para *Max Payne 3* están al llegar. Crimen Desorganizado ya está disponible de forma gratuita y nos permite disfrutar del multijugador en el barrio de Max. Habrá un pack más en septiembre y otros dos en octubre.

La web del mes



FORWARD UNTO DAWN

En **http://tinyurl.com/c5ulbzg** está el canal Youtube de Forward Unto Dawn, la serie de imagen real del universo Halo. Incluye making-of, entrevistas...



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

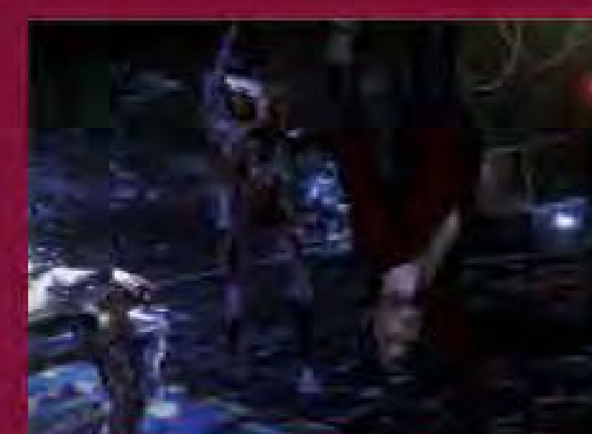
VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↑ 8	5
2	Gears of War 3	XBOX 360	→ 2	2
3	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360 - PC	! -	1
4	Mass Effect 3	PS3 - 360- PC	R -	1
5	Batman Arkham City	PS3 - XBOX 360 - PC	R -	1
6	Grand Theft Auto IV	PS3 - XBOX 360 - PC	↓ 5	3
7	Call of Duty Modern Warf. 3	PS3- XBOX 360 - PC	↓ 3	5
8	GTA San Andreas	PS2 - XBOX - XBOX 360 - PC	R -	1
9	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	R -	1
10	Resident Evil 4	PS3 - 360 -PS2 - GC - Wii - PC	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360 - PC
La campaña que está haciendo Capcom con su saga de no-muertos es brutal. Todos estamos deseando volver a la acción.
FECHA: 2 DE OCTUBRE



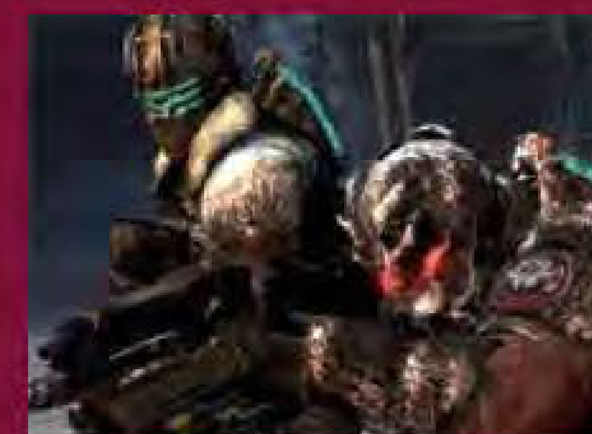
2 Assassin's C. III
PS3 - XBOX 360 - PC
La Revolución está a punto de comenzar... Este año si tendremos secuela "real" de la franquicia. Normal que estéis emocionados.
FECHA: 31 DE OCTUBRE



3 The Last of Us
PLAYSTATION 3
Aún queda un poco lejos, pero lo nuevo de Naughty Dog levanta pasiones por su dura ambientación y su excepcional apartado técnico.
FECHA: 2013



4 GTA V
PS3 - XBOX 360
Rockstar sigue sin soltar prenda sobre su próximo juego estrella, pero eso no impide que sigáis esperándolo como agua de mayo.
FECHA: 2013



5 Dead Space 3
PS3 - XBOX 360 - PC
Muchos estáis de acuerdo en que os gusta pasar miedo. Pues bien, en la próxima pesadilla de Clarke podréis colaborar para sobrevivir.
FECHA: FEBRERO DE 2013

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Lollipop Chainsaw

La valoración de Hobby Consolas (nº 250) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

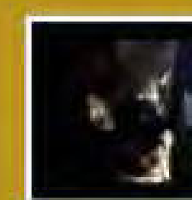




Le falta cooperativo
Fernando Arnau

"Me ha encantado en todos los aspectos, pero su gran punto débil está en que no tiene cooperativo. Pero es muy recomendable".

NOTA 90



Violencia cómica
Johnny Sosa

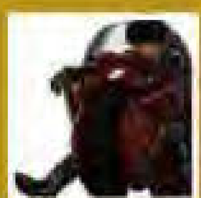
"Un hack and slash diferente con una violencia cómica. Correcto gráficamente, pero rejugable por su diversión".

NOTA 90

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Zelda Skyward Sword** Wii	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	100/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	**Skyrim** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos "bugs""	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	**Batman: Arkham City** PS3 - XBOX 360	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	95/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	**Gears of War 3** XBOX 360	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	**Uncharted 3** PS3	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	**CoD: Modern Warfare 3** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	90/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 " Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	**Max Payne 3** PS3 - XBOX 360	87	94/100 "Cada elemento está cuidado y funciona a la perfección"	--/40 No disponible	90/100 "Jugabilidad simple al servicio de una poderosa narrativa"	9,2/10 "No explora nuevos territorios, pero gustará a los fans"	9/10 "Un digno sucesor para los juegos que le precedieron"	7/10 "Sorprendentemente conservador para ser de Rockstar"
8	**Kid Icarus Uprising** 3DS	84	90/100 "Sus enormes posibilidades le hacen imprescindible"	40/40 "La vuelta de Pit no ha podido ser más acertada"	85/100 "La aventura ofrece diversión y adicción en estado puro"	7/10 "La idea es buena, pero el control no acompaña"	8/10 "Una vez superado el control, la experiencia es buena"	8/10 "La espera ha merecido la pena y el juego convence"
9	**Kingdom Hearts 3D** 3DS	84	89/100 "De lo mejor de la saga, pero sin grandes novedades"	38/40 No disponible	85/100 "La historia es algo confusa, pero captura la magia de *KH*"	8,3/10 "Un juego que reafirma nuestra fe en la saga"	7/10 "Los personajes Disney te hacen olvidar sus defectos"	--/10 No disponible
10	**Spec Ops: The Line** PS3 - XBOX 360 - PC	75	84/100 "Sentimos la necesidad de ver dónde acaba el viaje"	--/40 No disponible	80/100 "Una estética cuidada y duelos bien planteados"	7,8/10 "La historia atrapa, pero lo acción está desequilibrada"	6,5/10 "La desconexión entre narrativa y juego es soporífera"	7/10 "No es sutil, pero se atreve con temas que otros no tocan"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

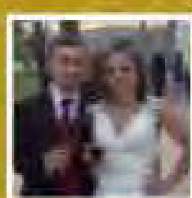


Un juego cómico

Ivan Watman

"Un juego simple, pero muy divertido y cómico. Lo malo es que es demasiado corto".

NOTA 88



Argumento diferente

Juanjo Ortiz

"Un argumento diferente y divertido, pero es un juego corto y con esos contornos a la japonesa no es una de mis prioridades".

NOTA 85



Divertido, pero corto

Martín Hernández

"Un juego divertido, pero corto. Demuestra que las desarrolladoras japonesas no están aprovechando la potencia de PS3 y 360".

NOTA 75



Para pasar el rato

Dani Bueno

"Una ida de pelota increíble, pero divertido al fin y al cabo. Un buen juego para pasar el rato".

NOTA 87

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DARKSIDERS II



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	36,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	36,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	44,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes



DARKSIDERS II

No llega a entrar en el top por un pelo, pero calidad no le falta a este espectacular aventura de acción. El primer *Darksiders* ya dejó un buen sabor de boca y este ofrece un planteamiento todavía más sombrío y "destroyer" que su precursor. Muerte vuelve a la vida... para arrebatársela a los demás.

Wii



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes



THE LAST BLADE

Ante la escasez de juegos físicos para la consola de Nintendo, no es mala elección recurrir a las ofertas descargables de la Consola Virtual. Este título es uno de los más elegantes del catálogo original de Neo-Geo y ahora podéis revivirlo en Wii.

XBOX 360



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	59,90 €
5 Max Payne 3	94	65,95 €
6 Batman Arkham City	94	39,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	36,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2 F1 2011	92	44,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes



SLEEPING DOGS

Otro que no llega a colarse en la lista, pero que sabrá saciar vuestras ansias de acción durante lo que queda de verano. Más que digno representante del subgénero sandbox, *Sleeping Dogs* os sumergirá en las guerras intestinas de la enigmática Hong-Kong.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	45,95 €
2 FIFA 12	87	45,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
1 New Super Mario Bros 2	90	45,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 6
3 F1 2011	72	45,95 6

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
2 Kingdom Hearts 3D	89	35,95 €
2 Heroes of Ruin	82	45,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	45,95 €

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theathrhythm FF	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

El juego del mes



FREAKYFORMS DELUXE

No tiene una calidad brutal, pero este juego tan creativo es una buena opción para que los chavalines den rienda suelta a su vena creativa... y se diviertan de lo lindo en el proceso.

PS VITA



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
3 Gravity Rush	87	39,95 €
4 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
5 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €
6 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance B. Skies	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Rayman Origins	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol

	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
2 Mortal Kombat	92	44,95 €
3 Reality Fighters	68	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Touch My Katamari	68	40,90 €

El juego del mes



GRAVITY RUSH

No ha parado de recibir nuevos contenidos descargables, por lo que esta ida de olla gravitacional continúa en plena forma. Enfrentaos a sus originales puzles, disfrutad de su particular estética y descubrid por qué muchos lo consideran el mejor juego que se ha lanzado para PS Vita hasta el momento.

NDS



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	39,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	39,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

El juego del mes



ZUMA´S REVENGE!

¡Ay, DS, que tu hermana mayor te roba todo el protagonismo! Hay sequía de lanzamientos (será por el calor), pero por suerte siguen cayendo títulos descargables. Esta nueva entrega del famoso puzle "pre-colombino" resulta, además de bienvenida, endiabladamente divertida para todos los públicos. ¡Rápido, a por todas las bolas!

PSP



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

El juego del mes



SILENT HILL ORIGINS

En estos días de asueto suele ser buena idea aprovechar el tiempo libre para recuperar los clásicos que habíamos dejado a medio completar. Si el pavor os retuvo en el pasado, intentad superar de nuevo este viaje por la ciudad de la niebla. Puzles, investigación y acción terrorífica os esperan en uno de los grandes de PSP.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



Fez
Las desventuras dimensionales de nuestro blanco héroe son un puntazo.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Wizorb	240	156 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Cthulhu Saves the World	240	149 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Journey	12,99 €	591 MB
5	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB



Wizorb
Lo retro sigue de moda con este juego, que ha entrado en dos listas distintas. Un "remember" de *Arkanoid*.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



Nyxquest
Quién iba a decir a unos chicos madrileños que su creación para Wii Ware iba a ser un exitazo en la consola...

Canal Tienda Wii

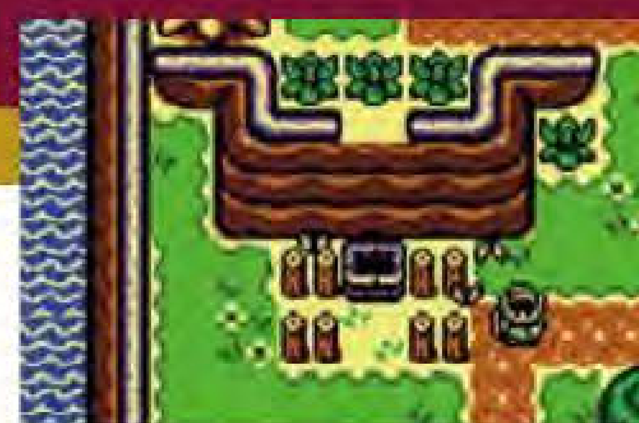
Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	The Last Blade	900 WP	N/D

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



Link´s Awakening
El despertar de Link fue un hito en Game Boy. Sigue siendo igual de enganchante.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV	8€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Darksiders II	360
2	Resident Evil Rev.	3DS
3	Max Payne 3	360
4	Uncharted 3	PS3
5	New S. Mario Bros 2	3DS
6	CoD: MW 3	PS3
7	Lollipop Chainsaw	360
8	Gears of War 3	360
9	Skyrim	PS3
10	Mass Effect 3	PS3



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Max Payne 3	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Darksiders II	PS3
8	Uncharted 3	PS3
9	Battlefield 3	XBOX 360
10	Metal Gear Solid HD	Vita



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	S. Fighter x Tekken	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Mortal Kombat	PS Vita
10	Streets of Rage Col.	360



José Luis Sanz

1	Portal 2	PC
2	Skyrim	PC
3	Mass Effect 3	PC
4	Uncharted 3	PS3
5	The Witcher 2	PC
6	Metal Gear Solid HD	Vita
7	Red Dead Redemption	360
8	L.A. Noire	PS3
9	Luigi´s Mansion	GC
10	N. Sup. Mario Bros 2	3DS

1	The E. Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
2	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Uncharted 3	PLAYSTATION 3
4	Darksiders II	PS3 - XBOX 360 - PC
5	CoD Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS CON origen bíblico

Hasta las Sagradas Escrituras se han aprovechado para inspirar grandes títulos.



PS3 - Xbox 360 49,90 €

1 DARKSIDERS II

El segundo jinete del Apocalipsis (después de su hermano Guerra, a quien acompañamos en el primer *Darksiders*) se da un paseo por el Inframundo. Allí nos vamos a cruzar con los ángeles y demonios más conocidos del Antiguo Testamento.



PS3 - Xbox 360 9,95 €

2 BAYONETTA

Una bruja (con muchísimo estilo) se enfrenta a un ejército de ángeles que han pactado con el Infierno para ponernos las cosas difíciles.



PS3 - Xbox 360 19,90 €

3 DANTE'S INFERNO

Acompañamos al autor de la Divina Comedia mientras atraviesa los círculos que conforman el Inframundo.



PS3 - Xbox 360 14,95 €

4 JERICHO

Una ciudad legendaria (y habitada por el mal) reaparece en medio del desierto. Nosotros debemos limpiarla en este "shooter" subjetivo.



PS3 - Xbox 360 29,90 €

5 EL SHADDAI

Un juego de acción sobre la búsqueda de 7 ángeles para evitar un diluvio que arrase la Tierra.

MEJORA TU CONSOLA



Para ser un piloto de primera...

- **Nombre:** Pacific AV8R
- **Compañía:** MadCatz
- **Consola:** PS3 y Xbox 360
- **Precio:** 99,99 € con juego

MadCatz se ha animado al desarrollo de videojuegos con el arcade de aviación *Damage Inc. Pacific Squadron WWII*. Pero teniendo en cuenta que lo suyo son los accesorios, la compañía lanza simultáneamente una reedición de su estupendo stick Saitek Aviator (disponible por 49,99 euros), que saca todo el partido al videojuego. Esta versión solo está disponible junto al título en una edición coleccionista. Se trata del mejor accesorio de su clase para consolas y en el caso de este juego, cada aspecto del control está perfectamente pensado para él. Mirad en **damageincthegame.com**.

■ Valoración ★★★★



Carga a lo grande

- **Nombre:** Cargador y base N3DS XL ■ **Compañía:** Nintendo
- **Consola:** N3DS XL ■ **Precio:** 24,95 €

Nintendo ha decidido lanzar la versión XL de su portátil sin cargador para abaratar costes. Puede que seáis uno de los millones de usuarios con un modelo anterior de DS, cuyo cargador es compatible (desde DSi). Si no es el caso, la compañía japonesa también ha lanzado el cargador con una base especial que os solucionará el problema. Otra opción que recomendamos es que busquéis una edición anterior del cargador que sea compatible, oficial o no, ya que seguramente sea una solución más económica. Lo podéis encontrar en **www.fnac.es**.

■ Valoración ★★★☆

El mejor sonido, sin un solo cable

- **Nombre:** Tritton ■ **Compañía:** Warhead
- **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 279,99 €

La firma Tritton de MadCatz recibe la joya de la corona de sus cascos. Warhead es un headset inalámbrico (5,8 GHz, con hasta 10 metros de distancia) con sonido 7.1 surround en sus auriculares Dolby de 55 milímetros, micrófono y control de sonido independiente. Además de la gran calidad de sonido, impresiona porque de verdad es totalmente inalámbrico y ni la estación (con tres modos de ecualización para juegos, pelis y música), ni los cascos tienen un solo cable, ni siquiera hasta el mando. Sus dos baterías os garantizarán decenas de horas de juego. Podéis echarle un vistazo en **www.trittonusa.com/warhead**.

■ Valoración ★★★★





Al alcance de tu pulgar

■ **Nombre:** G600 MMO Gaming Mouse
■ **Compañía:** Logitech
■ **Consola:** PC
■ **Precio:** 79,99 €

El MMORPG es uno de los géneros más populares de PC, con sus múltiples acciones que pueden llegar a desesperar a más de uno. Apostar por un ratón específicamente diseñado puede ser una gran idea. El G600 cuenta con hasta 20 botones perfectamente accesibles, configurables e iluminados para hacer que el juego de los MMO sea más sencillo y no un quebradero de dedos. Acostumbrarse a usar tantos botones con el pulgar cuesta al principio, pero termina por ser muy intuitivo. El ratón pesa 133 gramos y su cable USB mide dos metros de largo, lo cual lo hace cómodo de manipular. En **www.logitech.com/es.**

■ Valoración ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

STICK ARCADE

Una recreativa en tu bolsillo

■ **Nombre:** Arcadie ■ **Compañía:** Zeon
■ **Consola:** iPhone 4/4S ■ **Precio:** 25 €

Los dispositivos móviles son un auténtico paraíso de los juegos arcade, con nuevas producciones y lanzamientos de viejas glorias. Lo malo es que la pantalla táctil muchas veces no hace justicia al control clásico. Este irresistible accesorio para iPhone se conecta al dock del móvil y añade un stick y dos botones a los juegos que han sido adaptados a su control, con un aspecto de recreativa de toda la vida. En su página web (**www.arcadie-arcade.com**) podéis echar un vistazo y descargar todos los juegos disponibles -no muchos, su principal pega...-. Para adquirirlo hay que ir a **amazon.co.uk**.

■ Valoración ★★☆☆





Como un guante

■ **Nombre:** Glove Cover ■ **Compañía:** BigBen ■ **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 6,95 €

Con esta práctica funda de silicona podréis tener vuestra consola portátil protegida sin tener que andar abriendo y cerrando cremalleras. Se adapta como un guante a PS Vita e imaginamos que de ahí le viene el nombre. Combinadlo con un protector de pantalla y estaréis listos para jugar en cualquier parte y en cualquier momento. Distribuye Herederos de Nostromo (**www.hnostromo.com**).

■ Valoración ★★★☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

Producto	Descripción	Precio
MANDO PS MOVE	Una nueva forma de control.	39,90 €
VOLANTES G27 DE LOGITECH	El volante de referencia de PS3.	349 €
MANDO INDECA MOTO GP	Vibración y sixaxis de calidad.	39,99 €
ARCADE STICK STREET FIGHTER	La mejor forma de pelear.	149,99 €
AURICULARES DETONATOR DE TRITTON	Genial relación calidad/precio	Desde 69,99 €

Wii

Producto	Descripción	Precio
VOLANTES VOLANTE CON BASE	Buena opción para conducir.	14,95 €
ACCESORIO Wii MOTIONPLUS	Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.	19,95 €
PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO	Para los juegos "tradicionales".	24,95 €
MANDO LA ROJA	Mando y nunchuk de Ardistel.	34,95 €
INDUCCIÓN DUAL CHARGER	Carga 2 mandos sin conexiones.	29,95 €

XBOX 360

Producto	Descripción	Precio
VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL	Sin cables y muy ergonómico.	119,90 €
AURICULARES EARFORCE DELTA	Los auriculares oficiales de MW3.	249,90 €
PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS	Cómodo e inalámbrico.	44,90 €
BATERÍAS BASE CHARGER	Dos baterías con base.	29,90 €
REMOTO MANDO UNIVERSAL	Acabado en negro brillante.	14,95 €



FX CLASSICS STORE

Acercarse a un comercio para comprar un juego de PC es casi una extravagancia. Las tiendas online se han convertido en el mayor mercado para esta plataforma, y ahora FX Interactive abre la suya propia para ofrecernos su catálogo de clásicos.

Puede que el titular suene a farol, y que a la tienda de los españoles FX Interactive le quede mucho camino por recorrer. Pero recordamos que Steam, la tienda de Valve, inauguró su servicio online con un único título disponible (eso sí, de la talla de *Half Life 2)*. Desde ahí, a lo largo de ocho años, se ha convertido en nuestra tienda favorita para comprar juegos de PC, y está claro que juega en otra liga.

También existen otras más o menos especializadas, como **GOG.com**, que se nutre de clásicos para buena parte de su catálogo, o **SteamPowered.com**, que ofrece juegos de todos los géneros, herramientas de comunicación, una comunidad más que activa y unas ofertas de infarto.

A este lado del charco, FX ha empezado su proyecto con buen pie. Desde la creación de Dinamic Multimedia, los hermanos Ruiz, responsables de FX, han tenido una gran presencia en el mercado online de videojuegos. Sin embargo, su tecnología no ha dado el salto definitivo hasta ahora, y lo mejor es que cuenta ya con ocho títulos disponibles, servicios extra para sus clientes y la ventaja de que todo está en castellano. Aventuras con el formato de *Runaway* y *Hollywood Monsters* abundan por ahí fuera, pero no suelen llegar a nuestro país traducidas y dobladas.

FX OFRECE SERVICIOS EXTRA Y TODO ESTÁ EN PERFECTO CASTELLANO

→**CON UNA TIENDA QUE OFRECE ALGO MÁS QUE JUEGOS**, el objetivo pasa por tener títulos variados, dar un soporte eficiente, seguridad en la compra y beneficios por encima de la competencia. En este último apartado, experiencia no les falta: durante años, FX Interactive se ha caracterizado por traer versiones mejoradas de los juegos que se venden fuera de España. Los manuales han sido la envidia de la competencia. Además, los precios y ofertas del tipo 2x1 también son un punto a su favor, y en su tienda online van a mantener esa línea.

Lo dicho, rol, estrategia y aventura son un aperitivo al que merece la pena hincarle el diente, aunque tengamos un ordenador del milenio pasado. De paso, si tenemos alguno de sus últimos lanzamientos, con su caja de plástico, quizá dispongamos ya de puntos para comprar en la tienda virtual.



LOS PRIMEROS JUEGOS DE FX CLASSICS STORE

Las ofertas iniciales de la tienda de FX tienen fecha de caducidad, el 31 de agosto de 2012. Incluyen títulos gratis, como Imperivm Civitas, y otros a mitad de precio. Después de eso, parece que 4,95€ y 9,95€ serán la norma a la hora de comprar.

EL REY ARTURO

- Género **Estrategia**
- **100% en castellano**
- PEGI **+12**
- Precio **4,95€ (oferta: 2,95€)**

En este título nos piden unificar Britania bajo el acero de la mítica espada Excalibur. Una misión que sólo podría afrontar el bueno del rey Arturo, junto al grupo de valientes caballeros que añada a su mesa... ¿redonda?



IMPERIVM CIVITAS

- Género **Estrategia**
- **100% en castellano**
- PEGI **+12**
- Precio **2,95€ (Oferta: 0€)**

El Imperio Romano y una ciudad a nuestros pies, tan grande como queramos. Lista para que la guiemos a lo más alto con nuestras dotes de estrategas. Justo lo que nos piden los dedos después de un *Call of Duty*.



DISCIPLES III RESURRECTION

- Género **Estrategia**
- **100% en castellano**
- PEGI **+12**
- Precio **9,95€**

No-muertos y elfos, que adoran a una sirena, se enfrentan en el colofón de una saga con muchos seguidores. El emperador humano no sabe la que se le viene encima.



DRAKENSANG The River of Time Edición Oro

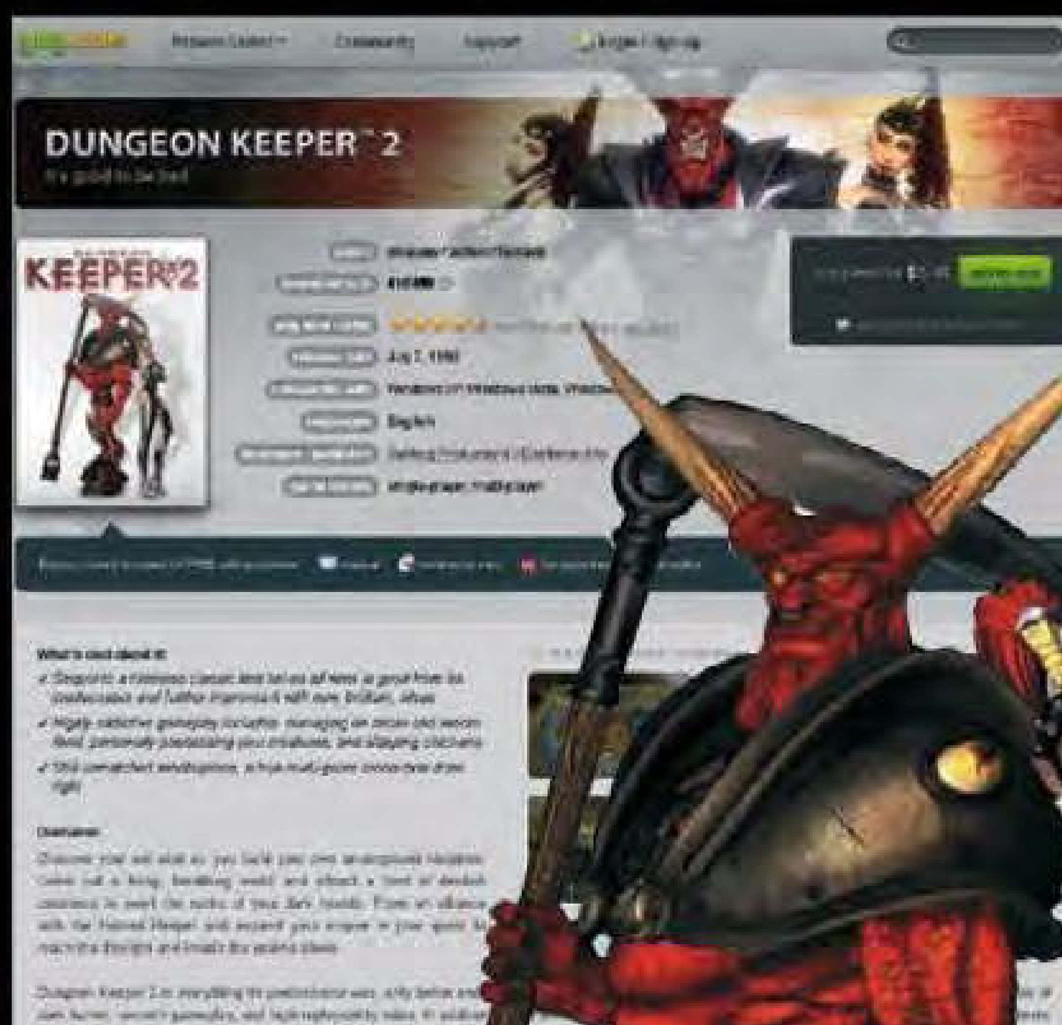
- Género **Rol**
- **100% en castellano**
- PEGI **+12**
- Precio **4,95€**

Con un doblaje estupendo y todas sus expansiones incluidas, esta edición de *Drakensang: The River of Time* tiene muchísimas horas de buen rol. Estilo occidental, solo para PC, fantasía... no, no es un *Final Fantasy*.



GOG BUENOS JUEGOS VIEJOS

Como es imposible nacer hoy y vivir en el pasado, la buena gente de www.gog.com se han especializado en vender juegos antiguos que funcionan ahora. ¿Y sabéis cuál es la buena noticia? ¡Que son buenos! Incluso nos encontramos con títulos como *Runaway*, pero en inglés y a 19,95$, frente a los 2,95 € de la FX Classics Store.





HOLLYWOOD MONSTERS

- Género **Aventura**
- **100% en castellano**
- PEGI **+3**
- Precio **2,95€**

Si te piden que busques a Frankenstein y no te dan una antorcha, ya sabes que el malo de la historia puede ser cualquiera. Como gran aventura clásica, *Hollywood Monsters* aún se sale a día de hoy.



PATRICIAN III IMPERIO DE LOS MARES

- Género **Estrategia**
- **100% en castellano**
- PEGI **+3**
- Precio **2,95€**

Gloria y fortuna suenan tan bien, que da igual si elegimos ser piratas, comerciantes, gobernadores o cualquier otro papel de los que ofrece *Patrician III*. El caso es hacerlo bien y dominar los mares.



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

- Género **Aventura**
- **100% en castellano**
- PEGI **+3**
- Precio **2,95€**

Aunque suelen saltar el charco con sus historias, en Péndulo Studios saben muy bien el tipo de aventuras que nos gustan. Con *Runaway* volvieron a dar en el clavo y ahora es un buen momento para revivirla o descubrirla.



IMPERIVM LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA

- Género **Estrategia**
- **100% en castellano**
- PEGI **+12**
- Precio **2,95€**

El salto de calidad llega a la saga *Imperivm*, con un motor gráfico mejorado y siete civilizaciones disponibles. En esta versión da acceso a batallas online y a un editor de misiones que lo hacen grande, a lo Julio César. También podremos dar lecciones de historia y recibirlas de nuestros amigos.



→ CÓMO FUNCIONA FX CLASSICS STORE

Lo primero de todo, necesitamos un PC. Puede ser un portátil, o incluso uno con procesador Pentium III en el caso de los juegos menos exigentes. Por ahora se busca llegar a todos los usuarios posibles. Los pasos para registrarnos son tan sencillos como vemos a continuación.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.
TU CORREO ELECTRÓNICO — ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO — CONFIRMA TU CONTRASEÑA
Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.
CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Entramos en la web juegos.fxinteractive.com. Pulsamos en "Crear mi cuenta FX" y rellenamos las casillas siguientes. Esta será nuestra llave para acceder a todo el catálogo disponible y a nuestra colección.

CONFIRMAR MI CUENTA FX

Para finalizar el proceso y acceder a tu Cuenta FX sólo nos queda validar tu correo electrónico. Por favor, sigue estos pasos:
Consulta tu correo:
Abre nuestro mensaje de bienvenida
Pulsa en el enlace incluido en el mensaje para confirmar tu Cuenta FX
CANCELAR

2 Confirmamos el alta desde el buzón de nuestra cuenta de correo electrónico y ya está. Apareceremos dados de alta en la página web y, desde su barra superior podremos cambiar el nombre de usuario.

1€ 100 — 1,5€ 150 TELÉFONO SMS — 3€ 300 — CANJEAR CÓDIGO
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.
RECARGAR — RECARGAR — OK
5€ 525 5% GRATIS — 10€ 1.100 — 20€ 2.300 15% GRATIS 300 PUNTOS — 50€ 6.000 20% GRATIS 1.000 PUNTOS — 100€ 12.500 25% GRATIS 2.500 PUNTOS
PayPal — RECARGAR

3 A partir de ahora podemos añadir puntos FX a nuestra cuenta, por medio de PayPal, tarjeta de crédito o códigos promocionales que encontramos en los juegos con caja. Se trata de un servicio que permite usar monederos virtuales, una muestra más de la seguridad que ofrece.

SI VAS DE TIENDAS, PÁSATE POR ESTAS

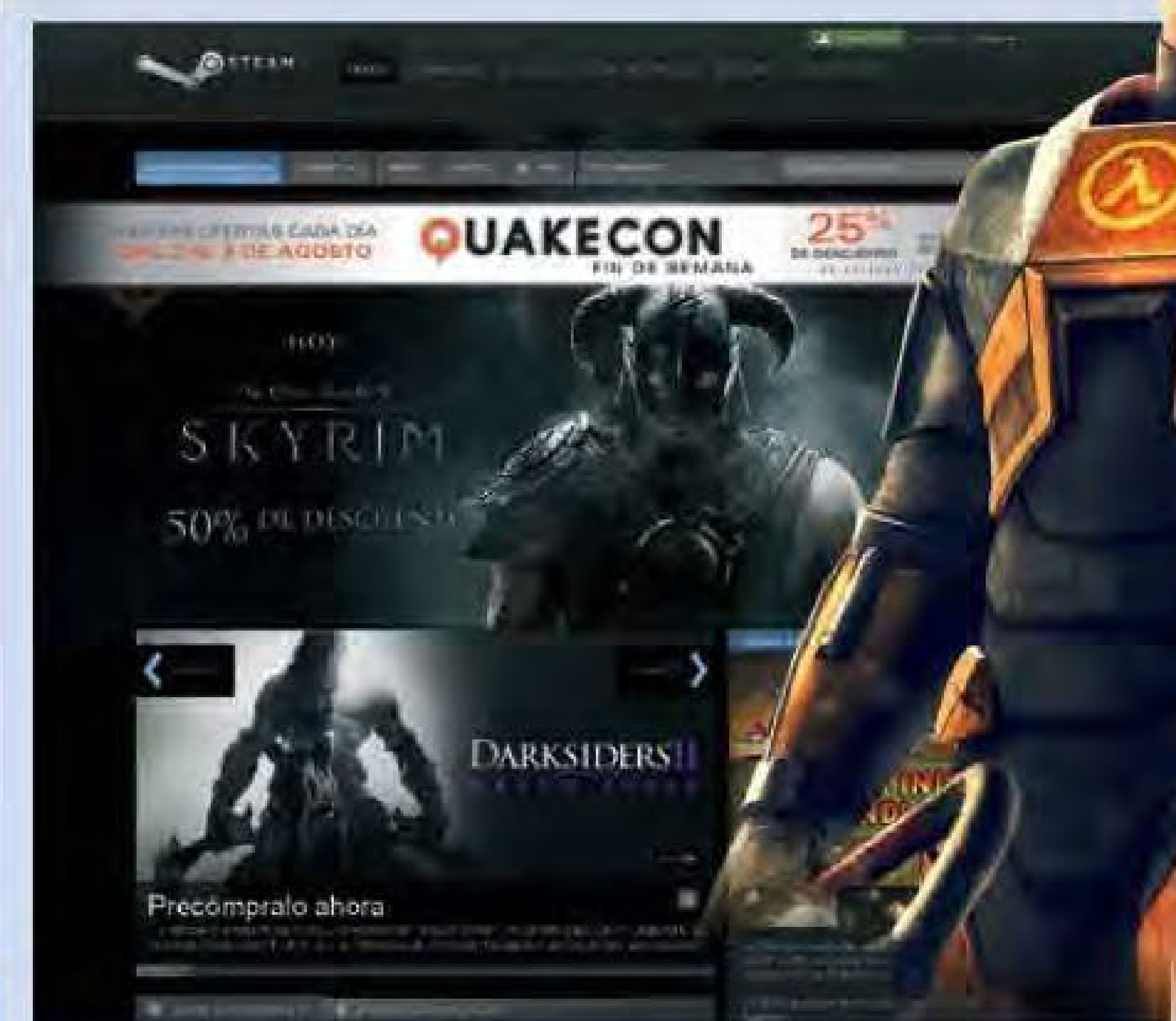
Los servicios online parecen infinitos. Sin embargo los servidores en que se almacenan los juegos precisan una inversión constante y la demanda, muchas veces, es insuficiente para que siempre esté ahí el título que queremos. Este parece el único inconveniente, que hay fecha de caducidad para lo que nos descargamos. El resto, en cuanto a inmediatez, catálogo, precios, etc. son casi todo ventajas.







Electronic Arts se ha hecho un hueco a la fuerza en el mercado online. Tienen experiencia de sobra, ya que han vendido sus productos en tiendas propias y ajenas. Sin embargo, con Origin han dado un gran paso, aunque la polémica acompaña a los responsables de sagas como *FIFA*.
La decisión de retirar los productos de EA de otros comercios online se ha convertido en una serie de críticas hacia ellos. Como contrapartida, en **www.origin.com** hay ediciones especiales de juegos como *Mass Effect 3*, podemos reservar ya *Medal of Honor Warfighter* y hasta podremos acceder a la beta en exclusiva de *Battlefield 4*. Aunque todavía le queda mucho trecho por recorrer, parece que tiene a Steam como modelo, incluso para su apartado especial de juegos gratuitos.



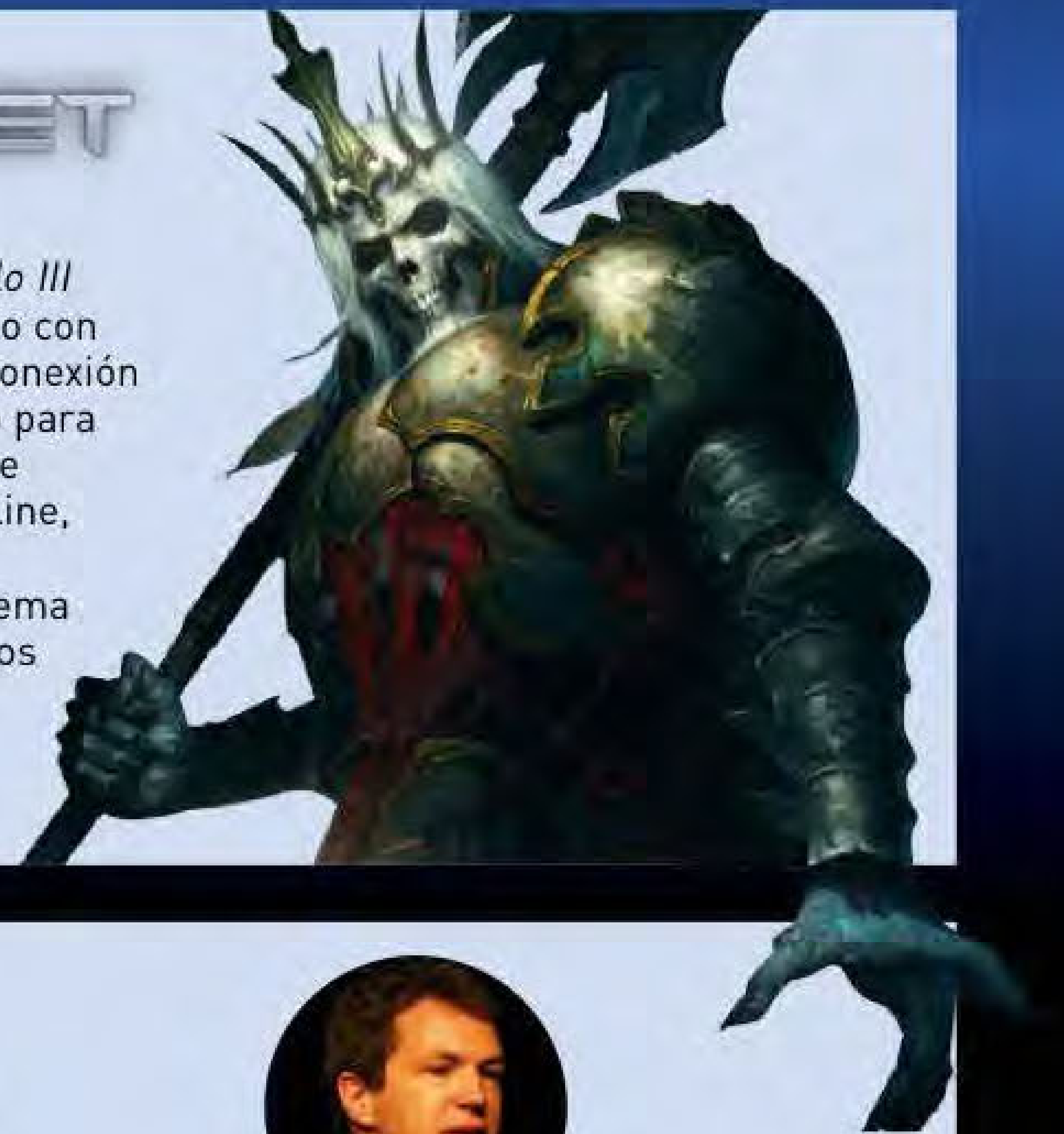


Valve se ha caracterizado por su odio al número tres. Todavía estamos esperando la tercera entrega de Half Life, igual que el episodio III para este juego. Mientras tanto, su tienda online, **www.steampowered.com**, se ha hecho con un catálogo de unos 2.500 juegos. Además, ahora flirtea con la posibilidad de ofrecer aplicaciones algo más serias y entrar en entornos como Linux o Android. Junto a unas ofertas de escándalo o packs imprescindibles, Steam mantiene una comunidad con millones de usuarios activos, clanes, campeonatos, servicio de chat, soporte para juegos de Mac OS, actualizaciones automáticas, logros... Todo esto les ha llevado a convertirse en los números uno.





Si queremos jugar a *World of WarCraft, Diablo III* o *StarCraft II* no hay más remedio que hacerlo con **www.battle.net** muy presente. Disponer de conexión a Internet se ha convertido en algo necesario para disfrutar de títulos de este calado. Pero desde Blizzard ofrecen algo más que una tienda online, eso sí, muy limitada en cuanto a catálogo. Battle.net es un lugar de encuentro y un sistema contra la piratería. Facilita que nuestros títulos estén siempre actualizados y da acceso a algunos de los foros más activos que existen en el mundo de los videojuegos.





La recta final de año verá el lanzamiento de Windows 8 y este llegará con propio bazar online. Un dato que ven con poco agrado desde la "competencia", donde apuestan por un mercado abierto para todos, sin la supervisión de Microsoft. De todas formas, visto el éxito de Xbox LIVE, estas frases parecen poco más que pataletas. Parece que quieran todo el pastel para ellos.





“(Windows 8) es una catástrofe para el negocio en PC”

Gabe Newell. Co-Fundador y Director de Valve Software



“Windows 8 tampoco parece muy bueno para Blizzard”

Rob Pardo. Vicepresidente de diseño en Blizzard Entertainment

CONOCIMOS DE CERCA EL CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y DISEÑO

DE VISITA EN U-TAD

En U-tad se forman animadores, diseñadores de videojuegos, programadores de apps y otras profesiones relacionadas con el diseño y las nuevas tecnologías. Nosotros lo hemos visitado para conocer sus cursos y sus salidas de futuro.

Si os habéis tomado el verano para decidir qué estudiar el próximo curso, y estáis pensando en hacer algo relacionado con el diseño y la tecnología, este reportaje os interesa, porque hemos pasado una mañana en las instalaciones de U-tad, uno de los centros universitarios más punteros del momento. Lo primero que tenéis que saber es que en U-tad existen dos tipos de formación (Grados y Másteres) en tres áreas distintas: Arte (ideal si os gusta la escritura, la lectura, la comunicación audiovisual...), Tecnología (más afín para perfiles técnicos, con facilidad para matemáticas y física), y Gestión (para los que queráis administrar, dirigir y gestionar los proyectos).

Todos están impartidos por profesionales en activo y basados en la práctica. Y es que el objetivo es que el estudiante esté lo más cerca posible del mundo profesional. En los Másteres, por ejemplo, los directores intentan que los alumnos trabajen en proyectos reales de empresas o que repliquen al máximo la realidad.

→ **SI OS APASIONAN LOS VIDEOJUEGOS,** podéis optar por tres opciones de máster diferentes: máster en game design, máster en programación de videojuegos, y máster en arte y diseño visual de videojuegos.

Para informaros, lo mejor es visitar la web **www.u-tad.com** y ver cuándo se celebran las jornadas de puertas abiertas. En esos días podréis conocer la universidad y el máster que os interesa de la mano de los propios directores. Luego responderéis a una entrevista personal en la que se valora sobre todo la actitud y la pasión y los conocimientos básicos relacionados con la materia elegida.

A la hora de inscribiros en una de las opciones, uno de los frenos para algunos alumnos puede ser el precio. Por eso, U-tad ofrece la posibilidad de hacer un pago único o financiado por meses. Además, están dando becas limitadas al 50%, que se anuncian en la web. Así que si os interesa, ya sabéis, atentos al site pare ver cuándo es la próxima convocatoria.

→ **SI LO QUE ESTÁIS BUSCANDO ES UN GRADO,** es decir, una carrera universitaria, los requisitos son los mismos que para acceder a cualquier Universidad. Al ser un centro privado, en U-tad, no hay nota de corte. Luego tendréis que hacer un test en ▸▸



LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es U-tad?** Es el Centro Universitario especializado en Tecnología y Diseño.
- **¿Dónde está?** En Madrid.
- **¿Cuándo empieza el curso?** El próximo mes de octubre.
- **¿Cómo inscribirse en U-tad?** Visita la web www.u-tad.com.

SI OS GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS, PODÉIS ELEGIR DISEÑARLOS O DESARROLLARLOS

U-TAD
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

ELIGE TU OPCIÓN

LOS MÁSTERES

Si os queréis especializar, un máster es una buena opción. Duran un año y se enfocan a prepararos para el mundo laboral.

■ **MÁSTER EN ANIMACIÓN 3D PERSONAJES:** Te especializas en el arte del Acting, para transformar tus animaciones en actuaciones de personajes. Te permite aprender los conocimientos artísticos y técnicos que necesitas para formar parte de un estudio de animación.

■ **MÁSTER EN CREACIÓN DE EFECTOS VISUALES PARA CINE, TELEVISIÓN Y PUBLICIDAD:** Te especializa en la creación e integración de efectos visuales en proyectos audiovisuales de las industrias cinematográfica, televisiva y publicitaria.

■ **MÁSTER EN GAME DESIGN:** Te proporciona la cualificación para crear, concebir, innovar, diseñar, desarrollar y gestionar videojuegos y sistemas de ocio digital interactivo.

■ **MÁSTER EN GESTIÓN DE EMPRESAS EN EL ENTORNO DIGITAL:** Te capacitará para crear, dirigir y liderar de forma innovadora, tanto las funciones tradicionales como las de los nuevos negocios.

■ **MÁSTER EN PROGRAMACIÓN GRÁFICA Y GESTIÓN:** Te permitirá ser experto en las técnicas computacionales y de física para simular procesos y fenómenos complejos y poder modelarlos en un ordenador.

■ **MÁSTER EN PROGRAMACIÓN DE APPS PARA SMARTPHONE Y TABLETS:** Serás un experto en el diseño, creación, programación y lanzamiento de apps para soportes móviles, webs y redes sociales.

■ **MÁSTER EN ARTE Y DISEÑO VISUAL DE VIDEOJUEGOS:** Se centra en el desarrollo visual de un videojuego, incluyendo animación y estética de personajes y escenarios, dirección de arte, arte conceptual y texturizado.

■ **MÁSTER EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS** Te forma para ser un experto en el desarrollo y programación de videojuegos, capaz de afrontar el desafío de programar con éxito un videojuego en todo su proceso.

LOS GRADOS

Esta es la opción que debéis elegir si queréis estudiar una carrera universitaria. la duración de estos estudios es de cuatro años

■ **GRADO EN ANIMACIÓN DIGITAL:** Te forma en el diseño, la creación, el desarrollo y la producción de nuevos contenidos en animación digital.

■ **GRADO EN DISEÑO VISUAL DE CONTENIDOS DIGITALES:** Aprenderás a idear, diseñar y proyectar nuevos productos y contenidos digitales para todo tipo de entornos: científico, divulgación, información...

■ **GRADO EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS DE BASE TECNOLÓGICA:** Te convierte en un profesional capaz de gestionar y dirigir una empresa de base tecnológica, con una visión innovadora y creativa.

■ **GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS:** Te enseñará a crear aventuras virtuales ya sea en consolas, móviles, en redes sociales o en la nube.

■ **GRADO EN PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES** Te proporciona las competencias y habilidades necesarias para poder desarrollar y evaluar proyectos, servicios y productos digitales: desde su concepción y planificación hasta su ejecución y comercialización.

■ **GRADOS EN INGENIERÍA EN DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES** Te permitirá profundizar en el mundo del desarrollo digital. Abarca desde los principios de la programación de software hasta las redes.



ENTREVISTA

Hablamos con David Blanco y Miguel Ángel Jiménez, de Pyro Studios y Directores del Máster de animación 3D, que nos ayudan a entender un poco más esta creativa profesión.



David Blanco



Miguel A. Jiménez

¿Cuál es el perfil del animador 3D?
Miguel Ángel: El perfil es bastante abierto, nosotros decimos que todos llevamos un animador dentro y tenemos que descubrir cuán cerca está de la profesión. Lo ideal es que tengas conocimientos en bellas artes o habilidades artísticas, de escultura o de pintura. Si tiene capacidad para transmitir y una buena formación, cualquier persona puede llegar a ser animador.

¿En qué consiste la parte práctica del máster de animación?
David: El máster es todo práctico. El proyecto final consiste en hacer un cortometraje de animación en el que el alumno solo tiene que animar los planos. En otras escuelas los alumnos lo hacen todo; nosotros queremos formar animadores y por eso queremos que se enfoquen en animar, que es lo que van a hacer en un estudio profesional.

¿Cómo se hace un personaje 3D?
Miguel Ángel: El proceso es bastante laborioso y artesanal. El personaje surge por una necesidad, hay una historia, un guión que contar, en la que encaja un personaje. Tienes que hacer decenas y decenas de dibujos hasta que el director, que es el que tiene la historia en la mente, dice "este es el personaje que yo me había imaginado". Una vez lo tienes diseñado, entras a trabajar en la técnica 3D, que consiste en modelarlo como si fuera una escultura de barro. Luego le aplicas las texturas y los acabados. Por último, le colocas un esqueleto, que unes con la parte exterior del personaje. La idea final es que cuando tu personaje se mueva, te de la sensación de que está vivo.

> **"SI TE GUSTA EL CINE, CONTAR HISTORIAS Y ESTÁS MOTIVADO... PUEDES LLEGAR A SER UN BUEN ANIMADOR"**

¿Es una profesión con futuro?
David: Por supuesto. Cada año hay una película de animación nueva en España y, no hablemos del extranjero: EEUU, Australia, Inglaterra.. El mundo de la animación es tan global que puedes trabajar en cualquier parte. Una manera de verlo es entrando en la web de un estudio de animación; el perfil de animador es el más demandado. Por ejemplo, en Illion este año necesitamos incorporar de 20 a 25 animadores.

¿Qué se valora a la hora de elegir un animador 3D?
David: El filtro es el atril, me da igual cuantos idiomas sabes, que conocimientos tienes, lo que me importa es lo que sabes expresar.

¿Qué se necesita para ser un buen animador?
David: Mucha motivación. Si te gusta le cine, la animación, contar historias... y tienes ganas, puedes llegar a ser un buen animador.

¿Requiere mucha dedicación?
Miguel Ángel: Mucha, parece un lema surfista, pero esto una forma de vida. Al ser una persona creativa, siempre te fijas en pequeños detalles en tu día a día que luego te sirven para formar tu personaje.

¿Un mensaje para futuros animadores indecisos?
David: Siempre recordaré cuando fuimos a L.A. con Planet 51. Estábamos en un cine, salieron los créditos y me vi ahí, con los amigos con los que había trabajado... esa sensación es impagable.





UN PROCESO LABORIOSO. Crear un personaje en 3D es un trabajo largo. Para que te hagas una idea, en una película la cuota de creación es de 2 segundos cada 2 semanas.

el que se mide la capacidad visual, verbal, numérica... el objetivo de esta valoración es ver si tenéis o no aptitudes para afrontar el grado y aseguraros que no fracasaréis en los próximos 4 años. Las pruebas de admisión son gratuitas, así que si decidís no ingresar después de hacerlas, no perdéis nada.

LA TECNOLOGÍA QUE SE UTILIZA ES LA MISMA QUE LA DE ILLION STUDIOS

LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS CON QUE SE CUENTA en un centro de estas características evidentemente son importantes, y en U-tad eso se nota nada más entrar por la puerta. El Centro utiliza lo último de lo último, como por ejemplo un aula de lienzos digitales; el software más puntero; dos monitores para cada puesto que facilitan en trabajo; una nube interna... Es importante reseñar que los medios utilizados son muy similares a los de los estudios profesionales. Una de las explicaciones es que el responsable de tecnología de U-tad es también el responsable de Ilion Studios.

Pero también llama la atención como toda esta tecnología se combina con trabajos manuales. En los primeros años los alumnos aprenden dibujo técnico, escultura o fotografía, experimentando con el color, el volumen, el espacio o la luz de la forma más tradicional.

Como veis, todo está pensado para que los alumnos salgan del centro perfectamente preparados para trabajar en uno de los sectores con más futuro del momento. ¿Queréis ser uno de ellos?

ESPACIOS donde se promueve el trabajo en equipo, el desarrollo de la creatividad, las sinergias... y el buen ambiente.

TODO A PUNTO...

U-tad se está preparando para el nuevo curso. Las aulas y los espacios de reuniones están ya listos para llenarse de alumnos cuando empiecen las clases el próximo mes de octubre. El objetivo es que cuando lleguen se encuentren lo más cómodos posible. Les espera un año lleno de ideas, conocimiento, trabajo, esfuerzo y vivencias... la puerta a su futuro profesional.



TECNOLOGÍA PUNTERA EN LAS AULAS, para que el trabajo de los alumnos sea lo más parecido posible al que desarrollarán en los futuros estudios.



LO IMPORTANTE ES LA BASE, por eso en los primeros cursos en U-tad se experimenta con la luz, la profundidad de campo... antes de pasar al 3D.

SALIDAS PROFESIONALES

En un mundo orientado a lo digital, cada vez se requieren más perfiles especializados en tecnología y diseño. Las salidas profesionales de los Másteres y Grados de U-tad dependen de la rama que elijáis.

PRÁCTICAS EXTRACURRICULARES: U-tad cuenta con una serie de prácticas cuyo objetivo se realizar proyectos reales con diferentes empresas, para que os vayáis familiarizando con ellas.

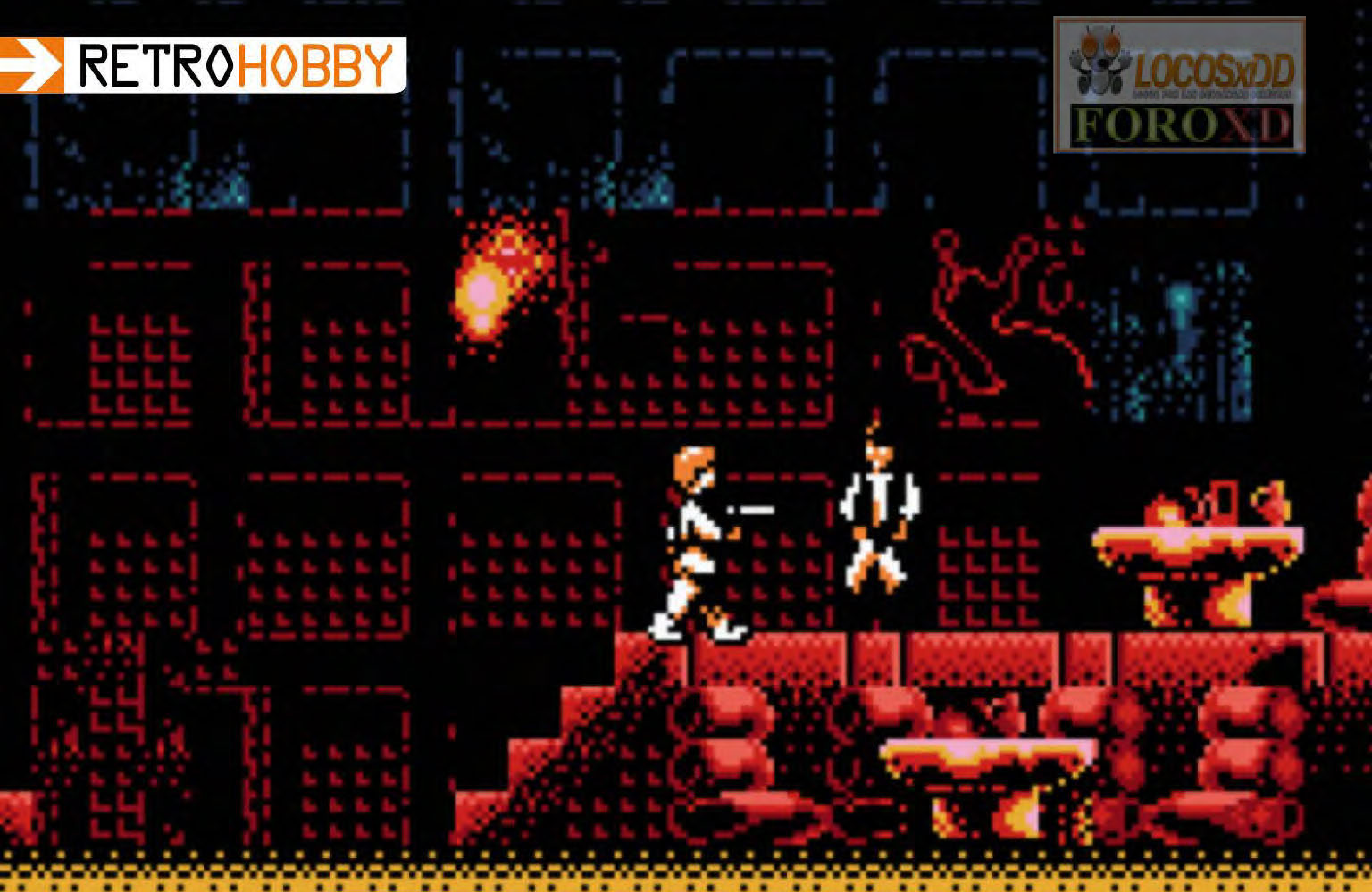
ACUERDOS CON LAS PATRONALES DE LOS SECTORES DE LOS MÁSTERES Y DE LOS GRADOS: Dibus, patronal de animación, Adese, patronal de distribuidores videojuegos, AMETIC... son algunas patronales con las que U-tad tiene acuerdos cerrados para que los alumnos realicen las prácticas al acabar los estudios.

ESPECIALIDAD Y PROFESIONALIDAD: Los Directores de los másteres son todos trabajadores en activo. Por eso, al realizar los programas han querido que estos se acerquen lo máximo posible al mundo profesional. Además, gracias a eso pueden contar sus experiencias para que los alumnos vivan lo más cerca posible de los estudios y empresas

CONVENIOS CON EMPRESAS DE LOS DIFERENTES SECTORES: U-tad está formando su bolsa de empleo en contacto con diferentes empresas para escuchar sus necesidades. Por eso, ya saben que una de las profesiones más demandadas es el desarrollo de aplicaciones móviles.

EN VIDEOJUEGOS tienen acuerdos con FX Interactive y Pyro Studios, entre otras compañías.





Año 1991 Compañía JVC (Lucasfilm) Formatos NES/ Master System / Gameboy / Game Gear

STAR WARS

UNA GALAXIA MUY PIXELADA

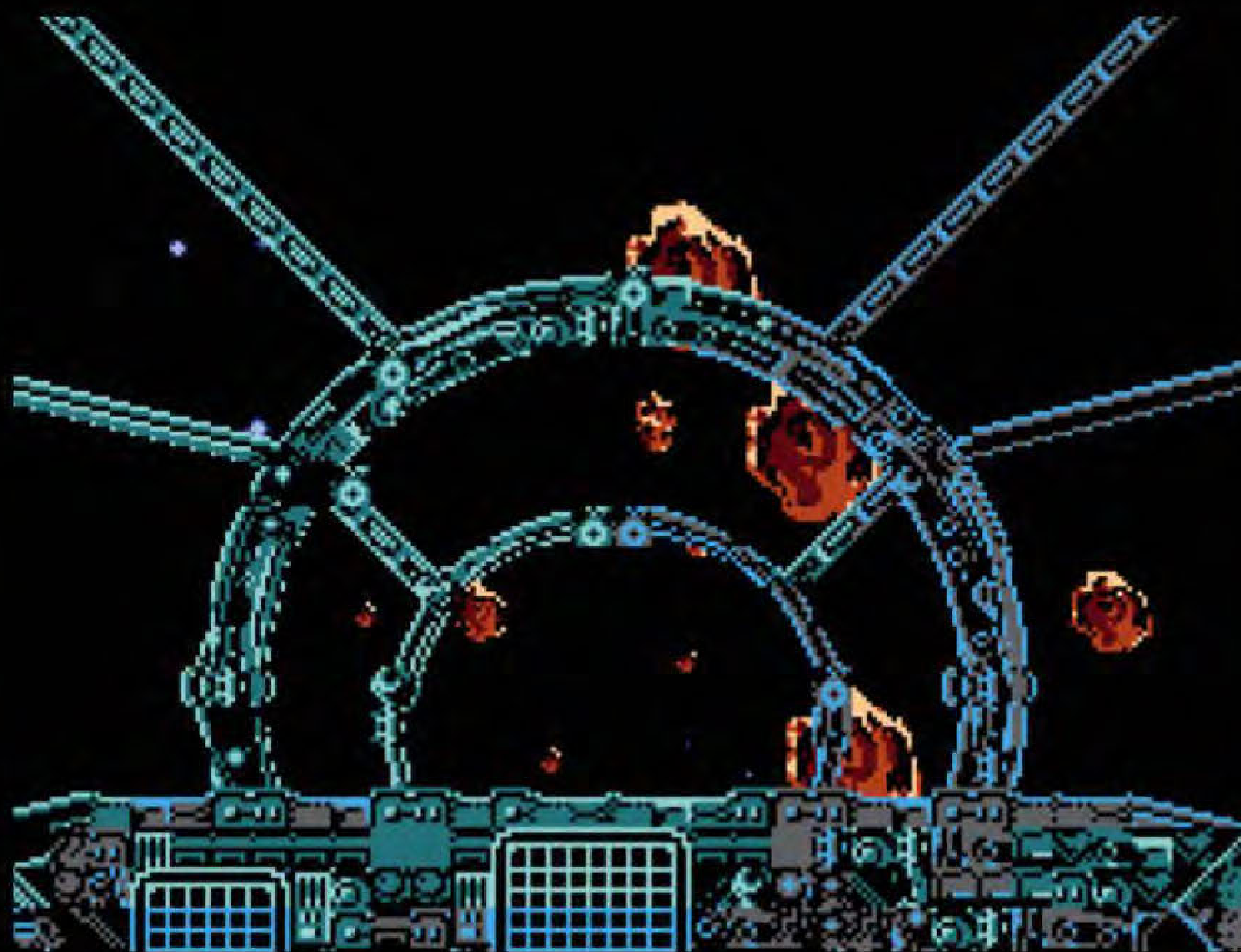
Ahora podemos soñar con nuevas aventuras en el universo de la Guerra de las Galaxias, pero hace unos años, nos bastaba con un poco de acción plataformera con la ambientación de la película.

NO ES QUE FUERA EL PRIMER JUEGO BASADO EN ESTA SAGA, ni siquiera la primera versión doméstica (en Atari 2600 hubo cuatro títulos basados en Star Wars) pero este cartucho fue pionero en transmitir una experiencia "integral". Es decir, no se centraba en una parte de la peli, ni optaba por un desarrollo único de naves espaciales o combates con sables de luz... sino que se atrevía a mezclar todas las mecánicas, para que nos sintiéramos como Luke. Y en 1991 esto funcionaba de perlas.

Los inicios en Tatooine, tenían un desarrollo inspirado en *Zelda II: The Adventure of Link*. Navegábamos por el planeta en un landspeeder, en perspectiva cenital, y cada vez que entrábamos a una cueva (o al sandcrawler de los jawas) el desarrollo se volvía horizontal, con la clásica mezcla de saltos y disparos.

EL RITMO (Y LA DIFICULTAD) SE ANIMABAN cuando aterrizábamos en Mos Eisley, "no encontraréis un lugar tan lleno de maldad y vileza". Allí nos encontrábamos con Han Solo (en total llevábamos a los seis protagonistas de la película: Luke Skywalker, Han Solo y la princesa Leia, controlables, y C3-PO, R2-D2 y Obi Wan Kenobi como apoyo) y protagonizábamos una huída desesperada a bordo del Halcón Milenario.

Lo habéis adivinado, el juego también nos daba la oportunidad de pilotar la nave que hizo la carrera Kessel en menos de 12 parasegundos. Después de esquivar un campo de







Luke, no soy tu padre

Namco lanzó su propia versión de *Star Wars* para Famicom en 1987. Se trataba de una adaptación bastante libre, en la que Luke Skywalker era moreno, había un nivel sumergido y otro ambientado en el antiguo Egipto y, redobles de tambor, nos enfrentábamos con Darth Vader en Tatooine (y éste se transformaba en un escorpión gigante). El desarrollo era parecido al del juego de JVC con niveles de acción horizontal, fases de vuelo a bordo del Halcón Milenario, y un nivel final con el X-Wing desde una perspectiva cenital. Por cierto, dependiendo del tiempo en que lo acabásemos, Chewie podía conseguir una medalla al final.

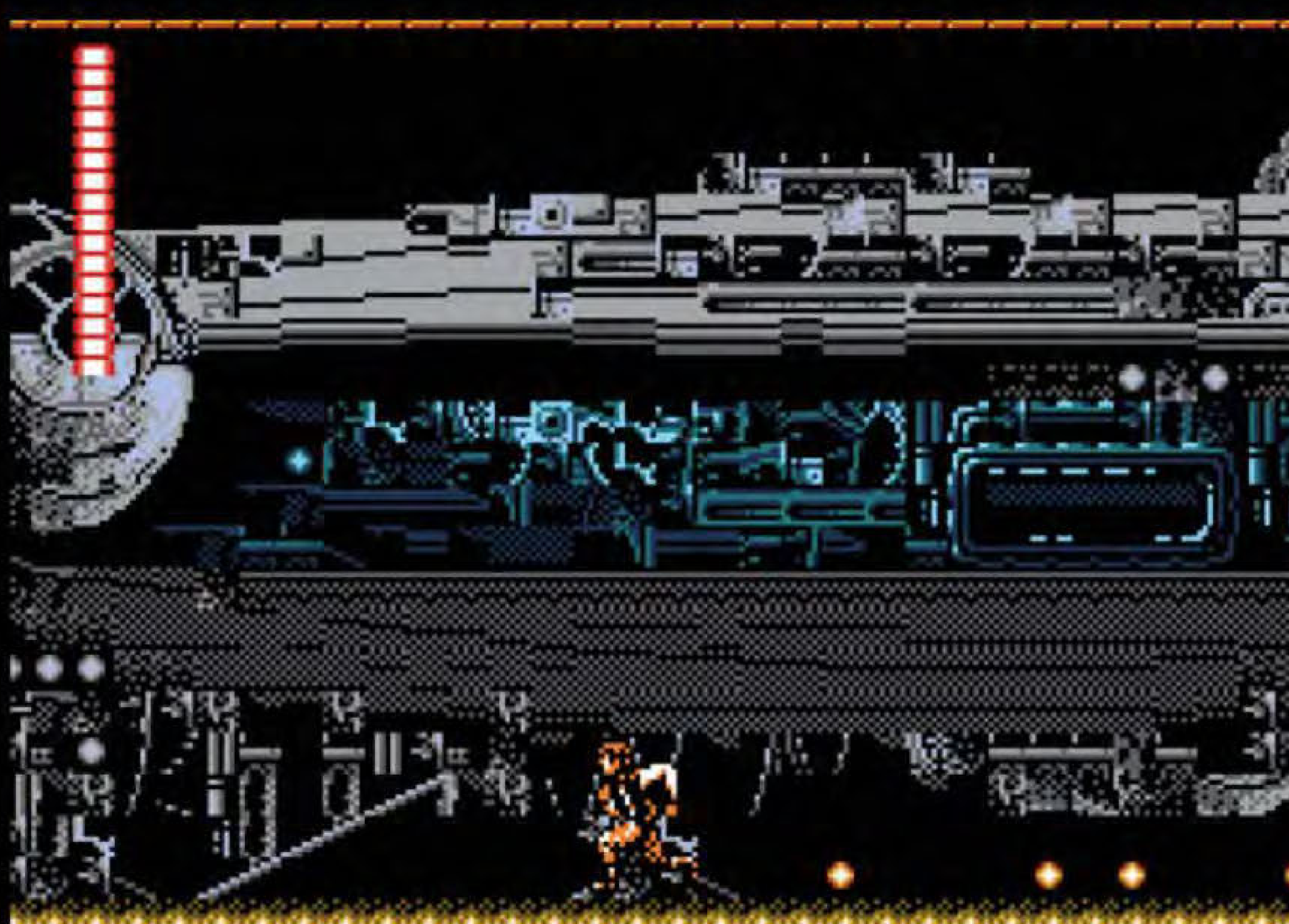




asteroides (con una perspectiva en primera persona, desde la cabina) y darnos un emocionante paseo por la Estrella de la Muerte, incluido el enfrentamiento con Dianoga (el monstruo en el triturador de resíduos) podíamos disfrutar del asalto final. Este nivel tipo "matamarcianos" de nuevo acudía a una cámara cenital, aunque se quedaba corto comparado con el resto de los escenarios.

La banda sonora, en glorioso MIDI, adaptaba unas cuantas melodías de John Williams (en especial el tema principal, al comienzo, y el salón del trono al acabarnos el juego) y lo combinaba con música "ratonera" durante los niveles. Mientras que el apartado visual se completaba con secuencias estáticas, en que aparecían los protagonistas de la historia, bastante detallados, y nos "hablaban" en interminables chorros de texto.

En general, el cartucho tuvo éxito, lo que motivó el lanzamiento de dos secuelas, versiones portátiles y unas adaptaciones "super" (que hacían honor a este prefijo) para Super NES, con espectaculares niveles en Modo 7. HC



EL RETROBLOG

DE CHARLA CON AZPIRI



Alfonso Azpiri es un ilustrador que ha aportado valor a la industria española del cómic (Lorna y Mot son historias inolvidables), pero también a la del videojuego. Sus míticas portadas para Spectrum quedaron en la memoria de todos los jugones, y ahora, a sus 65 años, sigue trabajando en toda clase de proyectos… incluidos los juegos. Nosotros lo hemos entrevistado para que nos cuente él mismo cómo fueron esos comienzos.

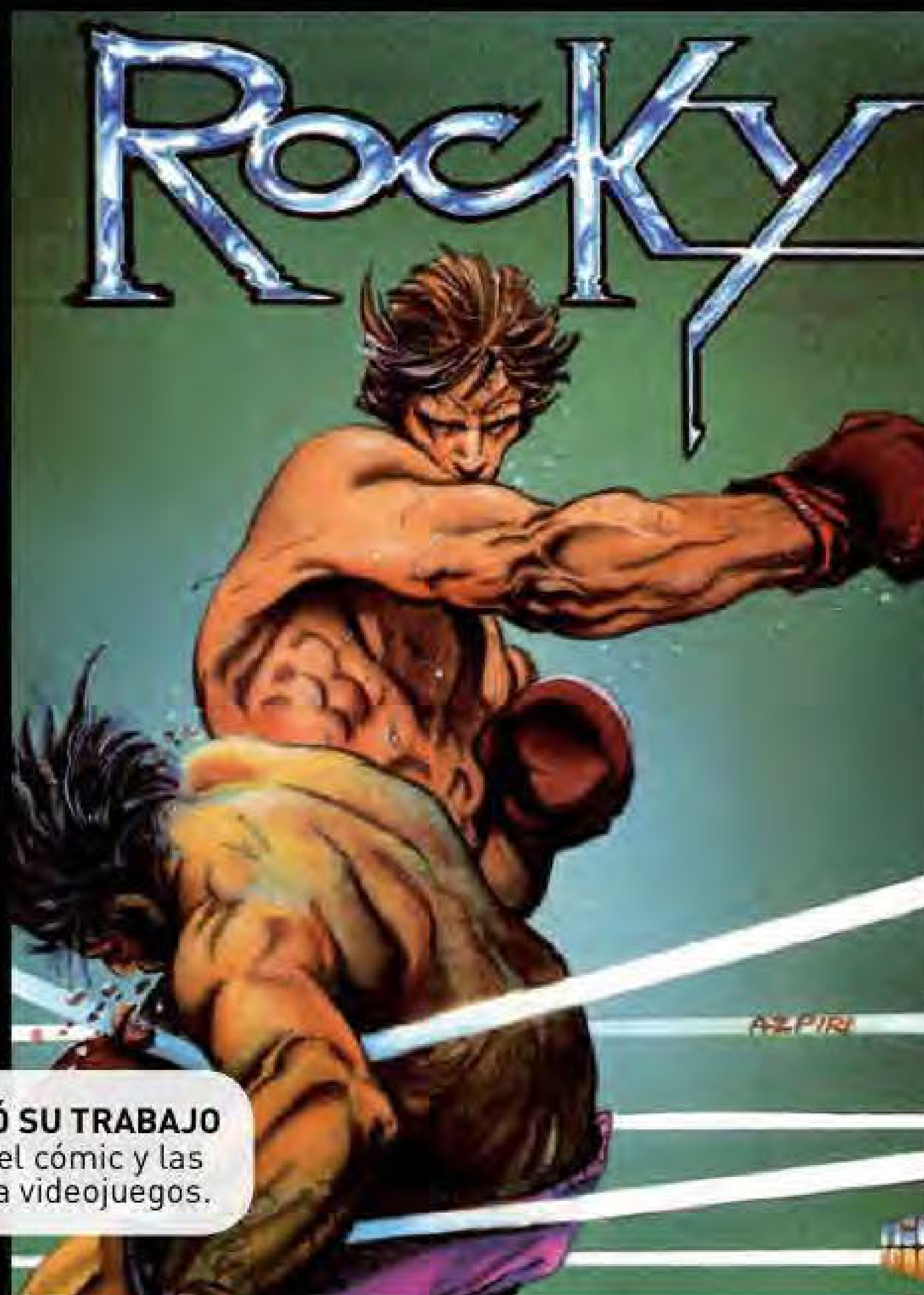
HC. Fuiste uno de los pioneros del sector en España. ¿Imaginabas que la industria iba a llegar a lo que es hoy?
A. ¡No, ni mucho menos! Cuando realizaba aquellas portadas, era un encargo más de los muchos que tenía que resolver. No imaginaba que, veinticinco años después, esos trabajos iban a tener esta repercusión. Los que por aquél entonces eran unos chavales, hoy en día siguen comprando juegos y recuerdan con cariño toda esa época. Por otro lado, el sector del software no ha parado de ir a más, pero resulta realmente bonito comprobar que la gente todavía conserva en su memoria aquella "infancia", esos primeros videojuegos.

« NO IMAGINABA QUE MI TRABAJO TENDRÍA TANTA REPERCUSIÓN »

HC. ¿Recuerdas cuál fue tu primer encargo relacionado con videojuegos?
A. Sí, la primera vez me llamaron por teléfono. Me dijeron "mira, soy de una empresa de juegos de ordenador que se llama Dinamic. Me gustaría quedar contigo para proponerte ideas". Le dije que viniera a mi casa. Después, cuando abrí la puerta allí estaba Pablo Ruiz, ahora muy amigo mío. Por aquél entonces, él era apenas un chaval de dieciocho años y estaba al mando de una de las empresas más fuertes, así que me quedé flipado. Me encargó la primera portada. Me acuerdo perfectamente, fue para un juego de ordenador, *Rocky*. A partir de ese momento fue una cadena desatada: había meses que hacía hasta tres o cuatro portadas.

HC. En aquella época, los juegos tenían gráficos muy básicos, así que los usuarios "imaginaban" la ficción de sus aventuras en base a tus ilustraciones. ¿Te pesaba esa responsabilidad?
A. No, porque yo no era consciente de esa situación. Yo me dedicaba a hacer mi trabajo, pero no percibía ese "boom" que se estaba





AZPIRI REPARTIÓ SU TRABAJO entre el mundo del cómic y las ilustraciones para videojuegos.

« ALGUNOS MESES, HACÍA HASTA TRES O CUATRO PORTADAS SEGUIDAS »

dando entre los aficionados. Con el tiempo, la gente me ha ido comentando que "jugaba" con los personajes que yo hacía en la portada, en vez de con lo que había en el interior. De todas formas, en aquella época yo pensaba que videojuegos como *Knight Lore* o *Alien 8* tenían unos gráficos insuperables. Pensaba "¡esto es una maravilla! ¡No se va a poder superar nunca!" Y, sin embargo, fíjate a lo que estamos llegando hoy en día. En cualquier caso, en aquella época estaba entusiasmado porque los juegos eran muy jugables y divertidos. Me pasaba horas y horas con juegos de aviones, por ejemplo. Hoy en día todo es más complicado.

HC. ¿Te quedarías con alguna ilustración en concreto de aquella etapa en la que dibujabas para Spectrum?
A. Buffff, la verdad es que es difícil. Hay tres o cuatro portadas muy especiales para mí, como la de *Lorna* (la que podéis ver en la foto), *Viaje al Centro de la Tierra*, *Sirwood*... Esas son espectaculares. Sin embargo, yo reconozco que, aun siendo más sencillo, *Army Moves* tiene mucho más encanto entre los aficionados que estas portadas. Por eso, es difícil tener preferencia por una sola portada. Tengo más cariño a algunos personajes, pero nada más.

HC. ¿Te gustaría que tus personajes Lorna y Mot volvieran a la acción en algún medio? ¿Hay algo al respecto?
A. Pues sí. De hecho, es muy, muy posible que Lorna vuelva. Ya hay unas cuantas animaciones de ella colgadas en Internet. Nos gustaría preparar una película y seguramente también creemos un juego de ordenador basado en el mundo de Lorna. Yo estoy encantado con los gráficos que hay ahora. Hay un trozo de animación en Internet de Balieri, una empresa de Palma de Mallorca que se dedica a los dibujos animados. Esa pieza es una maravilla, me tiene enloquecido. Estoy deseando ver un juego de Lorna hoy día, con la calidad que se puede alcanzar mediante la tecnología actual.

Así pues, quizá volvamos a saber cosas del maestro mucho antes de lo que esperamos. ¿Volverá el mundo del software español a vivir una etapa gloriosa como la de los años ochenta? Con gente tan talentosa como Azpiri trabajando en él, no nos extrañaría nada.



UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

David Dienstbier



La imagen del creador de juegos que tenemos en la cabeza es la de un "empolloncete", pero no todos son así. El señor Dienstbier siempre ha tenido aspecto de culturista, pero su imponente aspecto parecía chocar con su afable carácter. Durante la época de Nintendo 64, David fue muy popular por producir y presentar los diferentes *Turok*. La franquicia se convirtió en todo un icono del género "shooter", por su planteamiento abierto, gore y ambientación. David se involucró a tope, ideando niveles armas e incluso prestando su voz al temible Oblivion. El mediocre *Turok Evolution* para PS2, GC y Xbox acabó con la buena racha. En la actualidad, es productor ejecutivo en Southpeak Games (*Dementium II* para DS).



LA SAGA TUROK demostró la potencia de Nintendo 64 y su capacidad para mostrar gore.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Multitap

sust.m. Adaptador que amplía el número de mandos que se pueden utilizar en una consola. Fue popular en las consolas de 8, 16 y 32 bits, pero las nuevas consolas, con 4 puertos para pads o tecnología infrarroja dejaron de necesitarlo.



EL FOUR SCORE de NES permitía usar 4 mandos a la vez... ¡con función Turbo!

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Mi amiga Sakura del Carmen quería aprovechar el verano para aprender flamenco, y me lió para dar clases. ¿Me veis al fondo, bailando con la de la flor en la cabeza? Se me da regular esto...

Un amante de los clásicos

@ ¡Albricias, Yen! Soy seguidor de la revista desde hace un año o dos. La verdad es que es relativamente poco tiempo pero aún así me encanta vuestra revista, unos números más que otros, pero siempre es fantástica. Es la primera vez que escribo y vengo con unas cuantas dudas que tengo desde hace bastante tiempo sobre remakes y nuevas versiones de juegos clásicos. Necesito tu sabia opinión sobre un shooter acorde a mis gustos.

■ Tengo un juego de PC clásico (creo), para mí el mejor juego offline de todos los tiempos para PC, con sus bugs y archivos editables incluidos jajaja. Bueno, este juego es *Praetorians*. Que yo sepa, el más reciente es el *Praetorians Mod Imperial 4*.I ¿Podrías decirme si han sacado o van a sacar otra versión o alguna secuela?



PRAETORIANS es un juego de estrategis en tiempo real desarrolldo por Pyro para PC en 2003. Dese hace años se han ido lanzando diferentes Mods (actualizaciones realizadas por usuarios) que han mantenido vivo al juego.

A día de hoy no han sacado más, pero es probable que si los usuarios se animan sigan llegando. Un secuela oficial parece poco probable.

■ Otro juego que me ha entretenido durante horas, a pesar de ser de la PS2, es *Star Wars Battlefront 2*. ¿Van a sacar algún remake o alguna versión posterior para PS3?

Hace pocas semanas se filtró un vídeo de una hora con material de lo que iba a ser *Star Wars Battlefront 3* cuando lo llevaba Free Radical, antes de cerrar y de que lo adquiriera Crytek. Yo espero que de una u otra manera acane saliendo. De hecho han dicho que de sacarlo sería un "free to play".

■ Por último, no sé por que shooter de PS3 decidirme. Me gustan los shooter bélicos de la guerra moderna y de las guerras del siglo XX. De momento, pensaba en *Ghost Recon Future Soldier, Medal of Honor Warfighter* y *Splinter Cell Blacklist*. ¿Podrías recomendarme alguno en especial de estos tres juegos y decirme algún juego más de este tipo? Muchísimas gracias por leerlo, aunque no lo publiques.

Splinter Cell no es un shooter, es un juego de acción en tercera persona. Tiene muy buena pinta en cualquier caso.

De los otros dos, *Ghost Recon* ya lo tienes disponible, está muy bien aunque no llega al nivel de calidad de *Medal of Honor* o *Black Ops II*, que llegarán pronto. Si no te importa esperar, estos dos van a ser muy potentes.

Jorge Guti, Murcia

¿LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué va a pasar a partir de ahora con Wii?

■ Hola, Yen. Soy un usuario impenitente de Wii, pero últimamente estoy preocupado porque casi no salen juegos. ¿El lanzamiento de Wii U va a hacer que se extinga esta consola o podrán coexistir?

Es evidente que Wii no volverá a brillar como antes. Nintendo piensa centrarse en su nueva sobremesa y en el E3 lo demostró al no dedicar nada de tiempo a Wii. Así pues, es probable que unos meses después de la llegada de Wii U (en torno a finales de año) no haya mucho que rascar. Ahora bien, por ahora siguen llegando juegos: *FIFA 13, NBA 2K13, WWE 13* o *Rompe Ralph!* están en camino. Además, el lanzamiento de *Dragon Quest X* ha sido muy sonado en Japón, así que espero que se repita en Europa. Todavía es muy pronto para abandonar la consola...

Jorge Vaquero

Quiere más Elder Scrolls

@ Hola, Yen. Me gustaria que me respondieras a unas preguntas que no me dejan dormir.

■ ¿Se sabe algo sobre un *The Elder Scrolls: VI*? ¿Y sobre un nuevo *Fallout*?

Se sabe sobre *The Elder Scrolls Onine*, que tiene una pinta estupenda y llegará en 2013 a PC. De un nuevo *Fallout* sigue sin saberse nada, aunque cada vez crecen más los rumores sobre la posibilidad de que lo estén desarrollando para la nueva generación.

■ ¿Que juegos de rol post apoca-

líptico (del tipo *Fallout*) se pueden encontrar?

Bordelands no es exactamente rol, pero tiene esa ambientación y la segunda entrega la tienes en muy poco tiempo. *Rage* también tiene esa ambientación y algún retazo de rol.

Eladi Vals

Solo para los más resistentes

@Hola, Yen. Es la primera vez que te escribo y espero que respondas a mis preguntas:

■ Quería hablaros sobre el modo Resistencia que incluye *Gran Turismo 5*. Decían que había un botón que paraba la carrera, pero la verdad es que no sé como hacerlo. También quería saber si se iba a lanzar algún pack descargable con mas vehículos.

Si entras en boxes, puedes activar la opción Suspender, con la que podrás reanudar la carrera en la siguiente partida.

Hace unas semanas se lanzó un nuevo DLC con el circuito Twin Ring Motegi y el coche Scion FRS-12. Ten en cuenta que el 26 de septiembre se pondrá a la venta *Gran Turismo 5 Academy Edition* con todos los DLC que se han lanzado hasta el momento

■ ¿Es compatible un home cinema cualquiera con la PS3?

Deberían, de todos modos hay algunos orientados especialmente para juegos. Además, ten en cuenta que PS3 soporta 7.1, por lo que puedes optar por un Home Cinema con esas prestaciones.

■ ¿Van a sacar algún *Midnight Club*?

Rockstar no ha dicho nada al respecto desde hace mucho tiempo

■ Por ultimo me gustaría saber si en navidades la PS Vita bajara de precio. Gracias de antemano y enhorabuena por la gran revista.

De momento Sony no me cuenta sus planes estratégicos, ejem... en serio, supongo que es posible que lo haga pero no te puedo decir si será este año o más adelante.

Álvaro Domínguez

Juegos de rol clásicos

@Buenas, Yen. Tengo 12 años, y llevo comprando esta revista desde hace tiempo y es muy buena. Bueno tenía algunas dudillas, es la primera vez que escribo a Hobby Consolas (en R.O.N ya me contestaron), pero bueno, ahí van mis dudas:

■ Hace tiempo que me quiero comprar el *White Knight Chronicles 2* (que salió para PS3), y me he enterado de que viene con una versión remasterizada del primero; ¿qué nota le daríais? A mí me pareció bastante bueno, ¿me lo recomendáis?

A mí no es un juego que me vuelva loco, pero reconozco que es entrañable, tiene el encanto del estilo clásico. En Hobby Consolas le dimos un 67.

■ También me estaba pensando comprar un juego de acción/aventura para PS3. Estoy entre el *Red Dead Redemption* y el *Uncharted 3*, ¿cuál de los dos me recomendáis?

Uf, vaya dos juegazos... si puedes cómprate los dos, pero *Red Dead* es más juego, tiene más de aventura, y la grandeza que poseen la mejores obras de Rockstar

■ Y ya por último, unos amigos míos y yo estamos planeando un juego de rol y necesitamos gente que sepa utilizar el Blender o programar. Si es el caso que los interesados se registren aquí: http://space-games.foroactivo.com/forum

Ok, pues ahí queda.

K3qrs OGame

La potencia de Wii U

@¡Hola, Yen! Me encanta vuestra revista, y siempre me la compro. Bueno, una vez

vuestra OPINIÓN

Comparación odiosa

Sergio Alcañiz

Hola, Hobby Consolas. Quiero daros mi opinión acerca de un caso que me tiene un poco chamuscado. Soy un gran aficionado a los shooters, y hace un par de días compré *Spec Ops: The Line*. Me ha encantado, es un juegazo, pero hay una cosa que me ha tocado la moral. ¿Por qué siempre, o la mayoría de veces, los shooters son comparados con *Call of Duty*? Entiendo que sea una maravilla en el modo online y que la historia no está mal, pero todos los videojuegos son valorados a partir de ese juego.

Soy el primero en decir las innumerables horas que he pasado jugando a *Black Ops* y *Modern Warfare 3*, pero poniendo el ejemplo de *Spec Ops*, decíais que se iba volviendo repetitivo con el paso del tiempo, aunque la trama principal fuera espectacular. Y yo pregunto: ¿Si la trama principal es buena y el sistema de juego es repetitivo, porque *Call of Duty* saca tan buenas notas aunque la trama principal está menos cuidada y el sistema de juego es el mismo? No quiero criticar vuestro trabajo, ya que me encanta la revista y no podría vivir sin ella, pero necesito deciros esto porque me reconcomía. Muchas gracias por vuestro tiempo, un abrazo fuerte.

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

Yen: Bueno, *Call of Duty* es bueno por muchos factores (control, multijugador, etc), así que eso también pesa. En cualquier caso, todo depende de gustos y es muy legítimo que veas superior a *Spec Ops*. ¡Gracias a ti, un abrazo!



ya os envié mi duda, pero no hubo suerte. Bueno, ahí van mis dudas. Por favor, contéstamelas. Gracias de antemano.

■ **¿Que pasa con *Monster Hunter Portable 3rd* para PSP? ¿Saldrá en España? ¿O qué pasa?**

No se sabe aún. Ya hay quien lo lista en PS Vita. Veremos.

■ **Otra duda. ¿Crees que Wii U será mas potente que PS3 y Xbox 360, y luego no será mayor la diferencia? O, por el contrario, ¿será inferior y/o igual y al final ocurrirá algo parecido a Wii con PS3 y Xbox 360?**

Se está debatiendo mucho sobre ello y hay opiniones para todo. Por lo que yo he visto tiene potencial para superarlas, aunque con los primeros juegos que se han visto aún no lo haya demostrado. De todos modos hasta que no veamos más juegos va a ser muy difícil saberlo.

■ **¿Saldrá algo de *Monster Hunter* para Wii U? Y de *Zelda*, ¿Qué tienen previsto para Wii U? ¡Muchas Gracias! ¡Espero que respondais mis dudas! Y un saludo.**

De *Monster Hunter* no hay nada por ahora, solo rumores. En cuanto a *Zelda*, seguro que habrá, pero hasta el momento no se ha anunciado nada.

Angel Harillo



NEED FOR SPEED MOST WANTED será uno de los grandes lanzamientos de conducción para este año. Está previsto que salga a principios de noviembre para PC, PS3, Xbox 360, PS Vita, iOS y Android

« AÚN ES PRONTO PARA SABER SI Wii U SUPERARÁ GRÁFICAMENTE A PS3 Y 360. HAY QUE VER MÁS JUEGOS »

Lanzamientos en PS Vita

@Hola, Yen. Tengo activas actualmente una PS Vita y una Play 3 y me gustaría saber tu opinión de los siguientes temas:

■ **Solo he tenido un *Metal Gear*, el *MG Solid Portable* para PSP y me pareció de lo más aburrido. ¿Es un juego representativo de la saga? Siempre leo grandes críticas de estos juegos y no se si es ese juego o si es que la saga no es de mi estilo.**

Bueno, no exactamente. El juego es muy bueno, pero no tiene la genialidad y la calidad técnica de las versiones grandes. Yo te recomendaría que probaras *Metal Gear Solid 4*, pero sí es cierto que hay gente a la que tanto vídeo le acaba saturando.

■ **Hay posibilidad de que salga el juego de *Londres 2012* de Sega para PS Vita?**

No ha salido ya, así que no creo que lo haga una vez hayan acabado los Juegos…

■ **Hay algún rumor o noticia de que salga algun juego de conduccion tipo *Gran Turismo* o *Dirt* para PS Vita?**

De *Gran Turismo*, la propia Sony hizo una encuesta para preguntar si la gente estaría interesada en uno, así que parece que sí. Lo que no se sabe si será uno exclusivo, o el 6. De coches en PS Vita ahora mismo tienes *Motorstorm* o *F1*. Y en breve llegarán *WRC* y *Need For Speed Most Wanted*.

■ **Estoy a punto de terminar *Skyrim* de PS3 y me parece una obra maestra. ¿Qué juegos hay parecidos en PS3? ¿Saldrá algo parecido en Vita?**

Como *Skyrim* ninguno, no en vano lo elegisteis el mejor juego de 2011. De ese estilo te recomiendo *Dark Souls* y *Dragon Age II*

■ **¿Se sabe algo de un nuevo *Medal of Honor* para Vita? Me dijeron en la tienda donde compro habitualmente que es posible que salga el nuevo en Vita. ¿Es así?**

Posible es, pero EA desmintió una filtración de Origin al respecto. Si vas a tener *Call of Duty Black Ops Declassified*

Dani

Pasar datos en Xbox 360

@Hola, Yen, me llamo Jose. He empezado a leer vuestra revista y me gusta. Bueno, tengo una pregunta

■ **Sobre la Xbox 360: Yo tengo la Xbox 360 Pro, o sea la versión anterior de la Elite. Me quiero comprar la Xbox 360 Slim 250 GB, pero yo tengo un perfil Xbox Live en mi consola. Cuando me compre la nueva, ¿cómo podré iniciar sesión con mi perfil, sin perder mis datos de partidas guardadas, logros y descargas que he descargado en el bazar Xbox Live?**

Perfiles y partidas guardadas las pasas a través de cable o incluso

con un Pendrive. Tu perfil de Xbox Live lo abres de nuevo en la nueva consola con todos tus datos.
Jose

Kingdom Hearts en español

@ ¡Hola, Yen! Joe, es la primera vez que os escribo y eso que llevo desde 2004 leyendo la revista. Bueno, tengo unas preguntas y estaría bien si me las pudieses responder. ¡Ah! Otra cosa...¡Felicidades por ser la mejor revista de videojuegos de España! Ahi van las preguntas::

■ **¿Se sabe si Nintendo tiene planeado sacar algún juego nuevo de la serie *Starfox* o *F-Zero* para 3DS o Wii U? Ya sé que para Wii es imposible que saquen alguno a estas alturas.**

Ya tienes un *Starfox* en 3DS. En Wii U, Miyamoto dijo que le gustaría, pero sin concretar nada... Con respecto a *F-Zero*, puedes descargar las versión de GBA en 3DS.

■ **¿Se sabe si sacarán el *Flipnote Studio* para 3DS? Lo llevo esperando desde que me la compré.**

Todavía no ha salido, aunque se lo espera en breve.

■ **Y por ultimo... He leido en foros que hay gente que piensa que estaría bien que Nintendo pusiese en la eShop una actualización para *Kingdom Hearts 3D*, en la cual intodujesen los tan ansiados subtítulos en español. ¿Sería eso posible?**

Sería genial, desde luego, pero no creo que Nintendo pueda hacer eso sin el permiso de Square.
Guillermo Ballesteros Pato

Juegazos para 3DS

@ Hola, Yen. Espero que puedas decirme la fecha en que saldrán en España (si es que van a llegar) *Beyond the Labyrinth*, *Bravely Default*, *El Profesor Layton y La Máscara Milagrosa* y *Monster Hunter 4*.

Beyond The Labyrinth está previsto para este mismo año, pero sin fecha concreta. *El Profesor Layton y la Mascara Milagrosa* está fechado para octubre de este año y *Monster Hunter 4* tardará bastante porque todavía está en desarrollo y no ha salido ni en Japón. Este último se está convirtiendo en uno de los grandes lanzamientos para la portátil de Nintendo, así que seguro que lo miman mucho antes de su puesta a la venta.
María

« HAY POSIBILIADDES DE QUE VEAMOS **UN KINGDOM HEARTS EN PS VITA**, SEGURO QUE SONY PRESIONARÁ PARA ELLO »



MOSNTER HUNTER 4 será la entraga más ambiciosa de toda la saga, según sus creadores. El juego incluirá un mayor componente aventurero. tendrá multijugador local para 4, pero aún no se ha dicho nada de opciones online.

vuestra OPINIÓN



Información sobre Dust 514

@ Hola, Yen. Es la primera vez que escribo y me gustaria que me resolvieras unas dudas que tengo:

■ **La primera es esta: ya sabemos que *Dust 514* saldra en PlayStation 3 en formato f2p y que habrá una aplicacion para PS Vita sobre la version de PS3. Mi pregunta es: ¿Saldrá Dust 514 para PS Vita como juego? ¿O se quedará como una aplicacion para la version de PS3?**

No, no será un juego, te permitirá el control sobre ciertos aspectos del juego, pero no podrás jugar como en PS3.

■ **Mi segunda es: ya sé que no eres adivino, pero ¿crees que existe alguna posibilidad de ver un Kingdom Hearts para PSVita?**

Claro que hay posibilidades, seguro que Sony presiona para que así sea. podría ser el III...

■ **Y la tercera y ultima: cambiamos de plataforma. ¿Hay algún pensamiento de hacer un nuevo juego de *Phoenix Wright*? ¿O un *Apollo Justice*?**

Sí, el crossover con *El Profesor Layton* para 3DS, aunque aún no se sabe fecha.
Francisco Javier Blanco

Más sobre Halo 4

@ Hola, Yen. Ésta es la 2ª vez que te escribo y quisiera saber si se sabe algo más sobre *Halo 4*. He visto por Internet

¿Cansados de Disney?

Andomur

Hola, Yen. Antes de nada, me gustaría dejar claro que me encanta vuestra revista, y disfruto tanto viéndola como con los juegos. Pero leyendo el análisis de *Kingdom Hearts 3D* me quedé impresionado ¡¡¡¿Cómo podéis decir que el universo de Disney-Final Fantasy empieza a estar demasiado explotado?!!! Pero, ¿no son así todos los juegos? Todas las sagas famosas están explotadas y siempre es lo mismo, ya sea un fontanero rojo saltando para rescatar a la princesa o un shooter en primera persona disparando a todo lo que se mueve. Todas las sagas famosas siempre son lo mismo, pero precisamente no se cambian y siguen ahí porque a la gente le gusta. Por eso mismo pienso que el universo de *Kingdom Hearts* es perfecto, y no debería cambiarse, igual que muchos otros juegos. ¿Acaso os gustaría ver a Sora con los Looney Tunes? Porque a mí no.
P.D: si sabéis de alguna pagina web o libro con los diálogos traducidos de *Kingdom Hearts 3D*, por favor, incluidla.



Yen: Bueno, lo que yo interpreto que quiso decir Borja es que la frescura y la sorpresa que tuvieron los primeros *Kingdom Hearts* ya no son las mismas, y si no se inclyten más novedades puede suponer un lastre cuando se fía gran parte del éxito a esa unión Disney -Square. Dicho esto, la valoración que se da en general es bastante buena. y no, no sé de ninguna página que incluya los diálogos traducidos..

que habrá un modo o no sé qué exactamente sobre UNSC Infinity y que depende de como equipes al Spartan tienes unas habilidades u otras. ¿Eso influye en la Campaña o es solo para el multijugador?
Ah, y si puedes dar alguna información más sobre el juego lo agradeceria.

Esa opción es solo para multijugador. Más: habrá una versión especial de la consola, se va a publicar Spartan Ops, que son aventuras por episodios que se pueden jugar en individual o en cooperativo para 4. Se han confirmado finalmente 10 niveles para el multijugador. Y no te pierdas Forward unto Dawn, la serie de imagen real donde podrás ir viendo nuevas perspectivas sobre el juego... ni tampoco te pierdas Hobby Consolas porque estamos preparando algo grande sobre él en muy poco tiempo
Cristobal Herreruela



ROMPE RALPH la nueva película de Disney, llegará en navidades acompañada del correspondiente videojuego solo para plataformas de Nintendo. La película es todo un homenaje a los videojuegos, con multitud de referencias..

« EN HALO 4 JUGAREMOS A SPARTAN OPS, AVENTURAS POR EPISODIOS PARA INDIVIDUAL O COOPERATIVO »

Un fan de Spider-man

@Hola, Yen. Soy un gran admirador de esta revista y de esta sección. Tengo algunas dudas que necesito resolver y creo que tú puedes ayudarme.
■ Soy fan de Spider-man desde hace muchos años. Jugué al 2 y al 3 para PS2 y a *Spider-man: El reino de las sombras* para PS3.
■ He visto la valoración de *The Amazing Spiderman* pero aun así no sé qué hacer. ¿Merece la pena comprarlo?

Desde luego es el mejor juego de Spider-man de los últimos años, pero no es la bomba, desde luego. Si eres muy fan del personaje, creo que te sentirás satisfecho.

■ *The Last of Us* me ha dejado sorprendido. Parece ser un gran juego. ¿Sabes si va a superar en gráficos a *Uncharted 3* o serán parecidos? Muchas gracias por la ayuda y por esta estupenda revista.

Los superarán, no te quepa duda. Son dos años de diferencia, y aún le queda otro año de desarrollo. En los vídeos ya se nota en las texturas o las iluminaciones.
Raúl Martínez

El juego de Rompe Ralph

@¡Aúpa, Yen! Es la primera vez que escribo. Mucha suerte en ésta nueva época, ya que empieza la revista en Internet. Me gustaria que me resolvieses algunas dudas:
■ ¿Habrá próximamente en la eShop de 3DS juegos de Super Nintendo?

De momento no hay previsto nada.

■ ¿Se sabe algo de los canales que tendrá instalada la Wii U de base? ¿Fotos, internet, música, plaza mii...?

No, aún no se sabe nada. Plaza Mii será Miiverse, con más aire de red social.

■ ¿Hay planes de hacer otro juego de *Muramasa* para cualquier plataforma?

Ese juego ya se ha convertido en una reliquía difícil de conseguir. No hay previsto ningún lanzamiento más. ¡Una pena!

■ Y la última sobre cine y videojuegos: He visto el genial tráiler de Rompe Ralph. ¿Tendrá juego propio o basado en la película? Muchas gracias.

Sí, habrá juego, solo para Wii (no Wii U), 3DS y DS. Llegará estas navidades. Ralph también será un personaje seleccionable en el próximo *Sonic & Sega All Stars Racing: Transformed.*
Alvaro Sánchez

El juego de Rompe Ralph

@Muy buenas, Yen. Verás, desde hace poco tengo *Max Payne 3* para PlayStation 3 y ,aunque todavía no lo he terminado, lo que he jugado me ha encantado. Mis preguntas son:
■ ¿Habrá Max Payne 4?

Rockstar es muy estricta con las entregas de sus sagas. Si decide seguir adelante con ésta, antes veremos las nuevas entregas de sus otras franquicias. *Grand Theft Auto V* ya está anunciado y será la siguiente, y después deberían llegar *Red Dead Redemption* y quizá *L.A. Noire*. Siempre han seguido una estrategia similar.

■ ¿Hay alguna posibilidad de que salgan *Max Payne* y *Max Payne 2* remasterizados? Muchas gracias por todo.

En iPad ya tienes el primero en una versión bastante digna. De momento Rockstar no ha dicho nada, aunque yo no lo descartaría totalmente. Si hay demanda, siempre hay posibilidades.
Adrián Cava

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, ¿cuántos años tienes?
Yen: Más que tú y menos que la Reina de Inglaterra.

@Si Reggie se siente como un pikmin rojo, Yen, ¿tú con cuál te identificas?
Yen: Yo me identifico con Olimar, con tanta responsabilidad sobre mis pobres hombros...

@¡Bueno, bueno, Yen! Lo de tus primas en la playa con flotador el mes pasado sí que eran unas "primas de riesgo"...
Yen: No lo sabes tú bien... elverdadero riesgo es el que corren los pobres bañistas en el caso de que se les pinche el flotador... son capaces de estrangular al más pintado.

@Yen, ¿piensas tirar la toalla algún día?
Yen: ¡Hoy mismo! La he tirado sobre la arena de la playita, me he tumbado con mis portátiles y... ¡a gozar!

@¿Cómo comento en el Facebook, Yen?
Yen: Pues con educación, porque si no te banean.

@¡Hola, tito Yen! Después de tantos años te considero de la familia. Aunque ya estoy un poco mayor para que me des la paga.
Yen: Puf, pues las reuniones familiares iban a ser chungas, porque como tenga que venir desde Japón a verte vamos "daos".

@Yen, ¿es verdad que haces un cameo en la película de Los Mercenarios 2?
Yen: Bueno, soy el doble de luces de Stallone, pero no aparezco en los



créditos para no desvelar mi identidad secreta.

@He visto en Twitter que Andy y Lucas se han separado. ¿Es cierto?
Yen: Tan cierto como que yo soy Lucas. Una pareja así de hermosa no puede romperse nunca.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 116

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 ¿Cómo hacer que las peleas de esta saga resulten aún más espectaculares? Pues enfrentando a sus protagonistas en combates "2 vs 2".



DEAD OR ALIVE 5

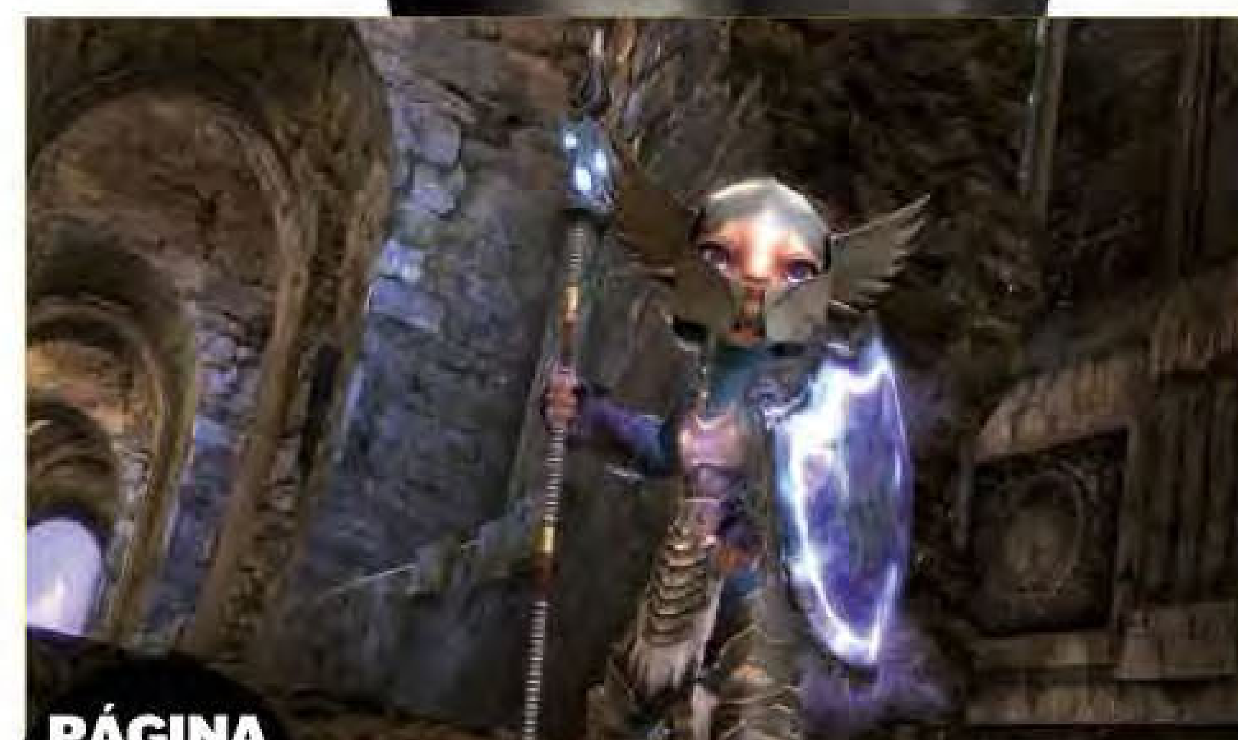
PÁGINA 122

Otro torneo de lucha que regresa a las consolas (también a PS3) después de un largo parón. Los luchadores -en especial las chicas- de esta saga nos muestran las técnicas que han aprendido durante estos años. Y para que la competición esté más reñida, cuentan con la "colaboración" de algunas estrellas de *Virtua Fighter*.



PÁGINA 114

PRO EVOLUTION SOCCER 2013 Comienza una nueva temporada de fútbol, y el simulador de Konami presenta sus últimos fichajes para disputar el partido del año.



PÁGINA 118

GUILD WARS 2 por fin probamos la secuela de este juego de rol masivo online para PC.

EN ESTE NÚMERO...

La temporada de fútbol acaba de arrancar, pero no es la única competición que vamos a disputar en nuestra consola. ¡También nos esperan dos prestigiosos torneos de lucha!

Septiembre Konami Deportivo

PES 2013

La saga *Pro Evolution Soccer* se ha cansado de ser "el eterno aspirante", y para ello ha realizado un fichaje de altura: un director, Masuda Kei, con vocación de Vicente Del Bosque.

LAS CLAVES



1 **EL CONTROL** será más fluido, y nos permitirá más posibilidades para proteger el cuero, aunque requiera algo de práctica.



2 **PLAYER ID** es un sistema que permite capturar el aspecto y los gestos característicos de las grandes estrellas.



3 **LAS MEJORAS TÉCNICAS** van a contribuir a una ambientación inmejorable. ¡Mirad el Camp Nou!

LA COMPETICIÓN A CARA DE PERRO POR SER EL MEJOR SIMULADOR de fútbol se va a poner al rojo vivo. ¿El culpable? *Pro Evolution Soccer*, que esta vez sí, va a cambiar su disposición táctica. Entre los fichajes más potentes estará un nuevo control (Full Control) inspirado en los inicios de la saga, es decir, menos mecánico y con más posibilidades para proteger el balón. También va a mejorar la reacción física de los jugadores al chocar entre sí, así como la inteligencia rival.

PERO LO MEJOR SERÁ LA SENSACIÓN DE JUGAR AL FÚTBOL "DE VERDAD" respecto a lo que experimentamos en entregas pasadas, algo que ya hemos podido comprobar en nuestra toma de contacto. También aumentará la plantilla de jugadores con la inclusión de la Liga Portuguesa, la licencia de todos los equipos de la Liga BBVA y competiciones como la Copa Santander Libertadores (que se suman a los modos clásicos como la Champions o Master League).

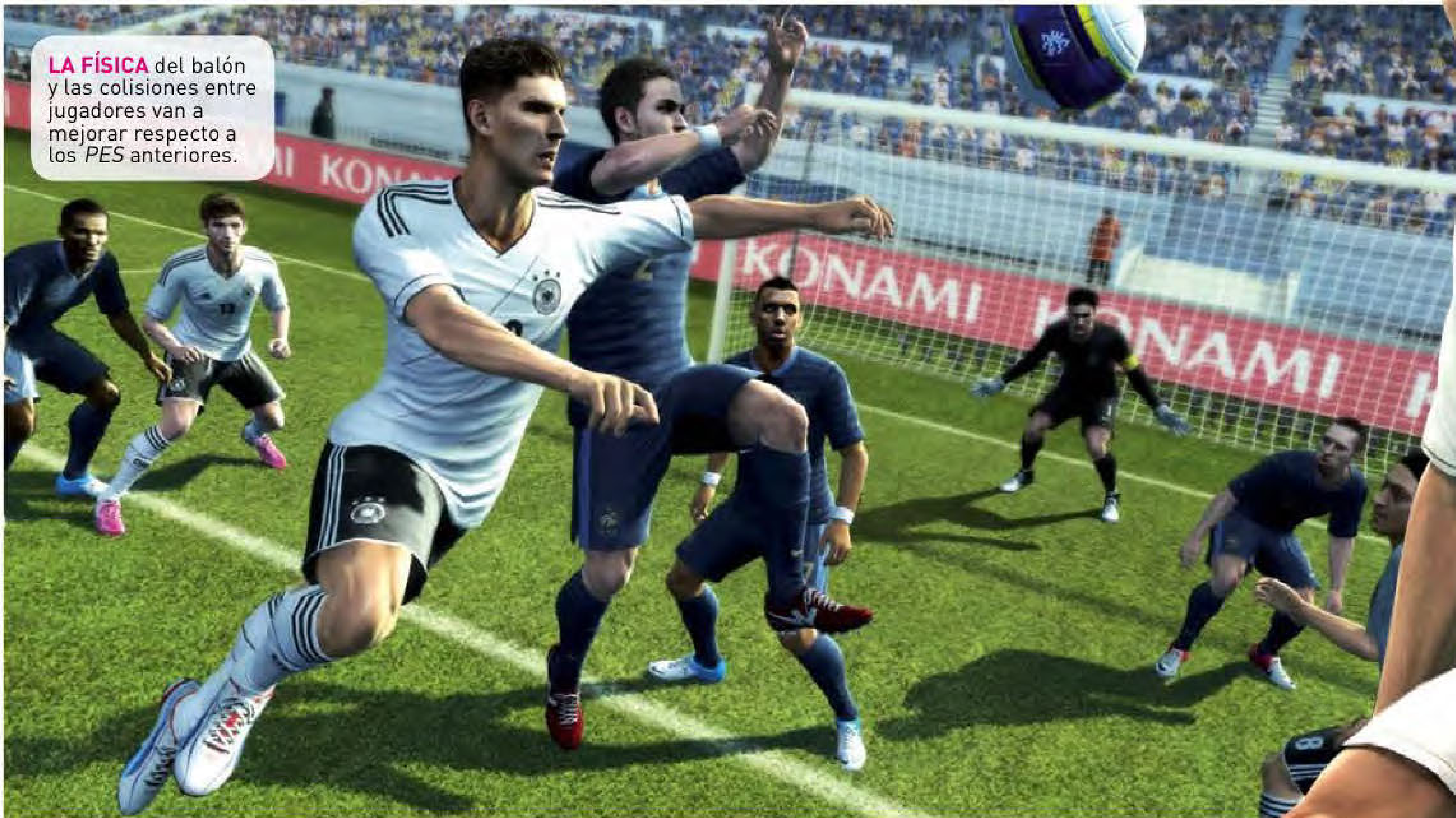
En lo que respecta al comportamiento de los futbolistas, Konami ha incorporado el nuevo sistema Player ID, con el que capta no solo el aspecto de las principales estrellas de cada equipo, sino también sus movimientos más característicos. Los Messi y Cristiano serán inconfundibles, mientras que los jugadores de segunda fila... no tanto. La ambientación, en general, también dará un paso de gigante, gracias a una construcción de los estadios más detallada que nunca y con más actividad en las bandas. A ver si por fin esta es la entrega que se merece la mejor afición del mundo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Espectacular paso adelante de la saga, aunque aún le faltan algunos ajustes para brillar, ¿estarán en la versión final?


EL ASPECTO DE LOS JUGADORES MÁS CONOCIDOS se va a trasladar al juego de manera impecable. Como es lógico, otros futbolistas no serán tan parecidos.


TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA BBVA estarán en el juego con sus plantillas actualizadas.



LA FÍSICA del balón y las colisiones entre jugadores van a mejorar respecto a los *PES* anteriores.

SERÁ LA ENTREGA MÁS REALISTA Y DIVERTIDA DE ESTA GENERACIÓN

¡OJO AL DATO!



Gracias al nuevo director...
LA SAGA VA A TOMAR UN NUEVO RUMBO
Shingo "Seabass" Takaksuka ha sido el productor de la saga durante mucho tiempo, lo que ha hecho que los fans le culpasen de su inmovilismo. Ahora Kei Masuda, que lleva 14 años en el equipo, ha tomado el relevo.



RONALDO volverá a ser la estrella que veamos en la portada de este nuevo *PES*.

■ 14 de septiembre ■ Namco-Bandai ■ Lucha

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Esta saga de lucha siempre ha ido de enlazar combinaciones, pero no solo de golpes. Las de combatientes son las que más duelen, y estamos a punto de volver a comprobarlo...

LAS CLAVES



1 LA VARIEDAD de luchadores y escenarios va a marcar un hito. Volverán muchos "hijos pródigos" a la saga.



2 EL SISTEMA TAG aportará mucha profundidad y variedad a los combates. Este estilo se impone...



3 PERSONALIZAR el look e incluso el estilo de lucha de nuestros contendientes nos robará gran parte del tiempo.

■ **DOCE AÑOS HAN PASADO** desde el estreno de *Tekken Tag Tournament* en PlayStation 2. La rama principal de esta franquicia de lucha ha seguido evolucionando por su lado, pero no está de más volver al sistema de combate por parejas que proponía aquel título, ahora que *Street Fighter x Tekken* ha vuelto a "picarnos" con ese estilo de juego.

Más de 50 luchadores venidos de las diferentes entregas de la saga se van a reunir en este nuevo torneo, en el que podremos organizar combates de dos contra dos, uno contra dos... o, por supuesto, duelos "clásicos" de uno contra uno.

→ **PERO FORMAR EQUIPOS A NUESTRA MEDIDA SERÁ LO MÁS INTERESANTE,** claro, porque incluso podremos ejecutar ataques combinados o Tag Assaults, que nos permitirán encadenar golpes con los miembros del equipo. También volverán las armas, mediante las que podremos ejecutar ataques nuevos. Este va a ser, sin duda, el *Tekken* más loco y personalizable de todos. A esto contribuirá en gran medida el modo Fight Lab, que nos permitirá practicar los golpes más sencillos, pero también personalizar golpe por golpe todas las acciones que podremos ejecutar. Unid a eso los centenares de prendas de ropa con los que podremos vestirnos y no habrá dos luchadores iguales. El motor gráfico, heredado de *Tekken 6*, no sorprende mucho, pero la inclusión de nuevos escenarios (¡uno, en Barcelona!) y efectos, contribuirá al ambiente "festivo". HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

A nivel visual nos da la sensación de estar quedándose atrás, pero la variedad de opciones y su mezcla de acción y humor sí nos parece que puede deparar muy buenos ratos.



LOS ATAQUES POR PAREJAS serán los momentos más letales y espectaculares del combate. Habrá que elegir dos personajes que se complementen bien.



EL MOTOR GRÁFICO será el mismo de *Tekken 6*, pero con luchadores remodelados.



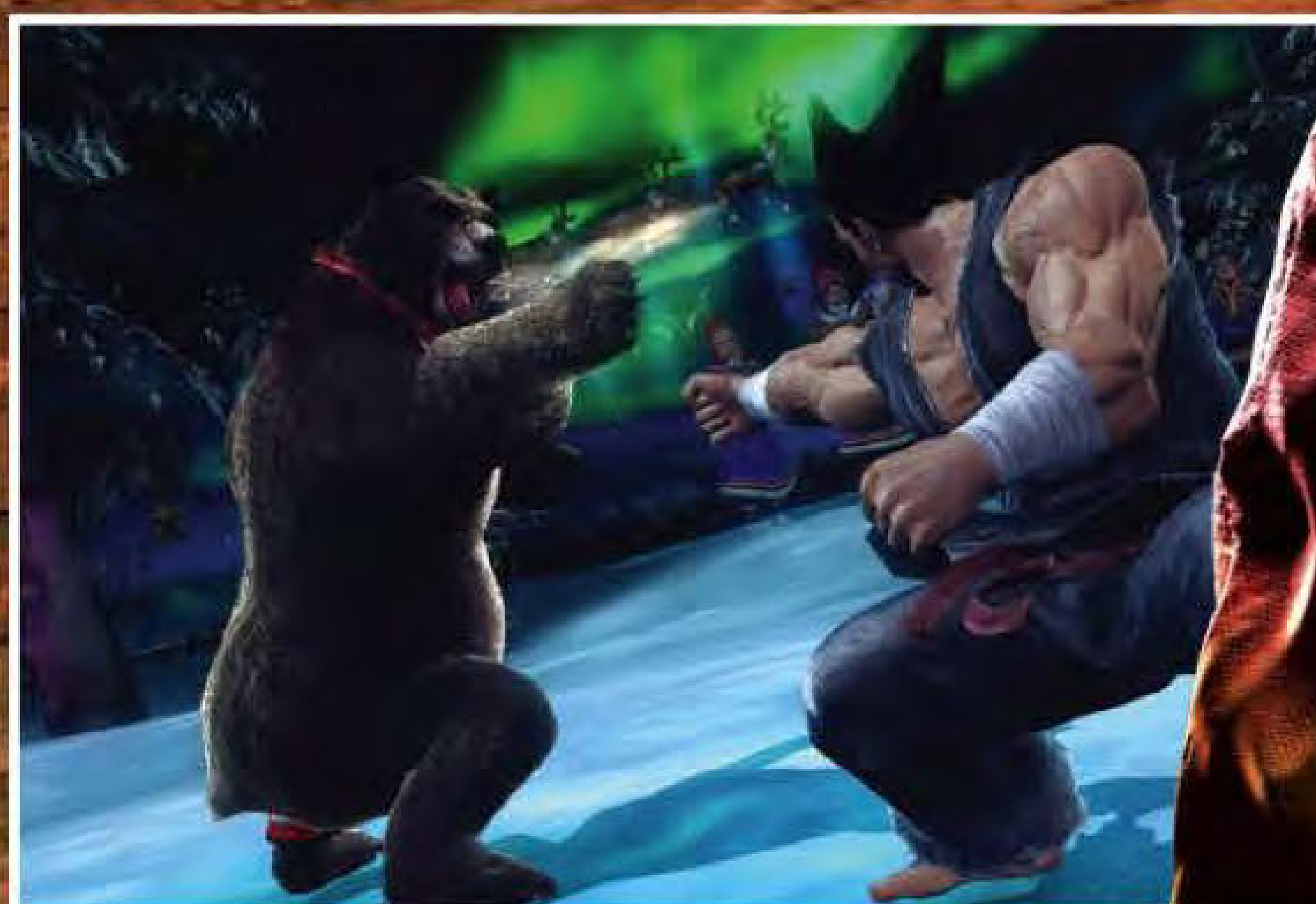
EL PLANTEL DE LUCHADORES incluirá a Kazuya, Heihachi & co., pero también a tipos más "exóticos", como Tiger Jackson o Prototipe Jack.

EL MULTIJUGADOR Y LA PERSONALIZACIÓN GANARÁN MUCHO EN ESTA NUEVA ENTREGA

¡OJO AL DATO!



Con el apoyo de los fans...
ATENTOS A LA EDICIÓN "WE ARE TEKKEN"
Además del juego "normal", podremos adquirir la edición especial We Are Tekken, que incluirá, entre otros contenidos, mixes e ilustraciones creadas por los fans ganadores del concurso correspondiente.



JIN es el rostro más reconocible de la saga. También veremos su versión Devil.

LAS CLAVES



1 **LOS PERSONAJES** que podremos crearnos en el editor, con cinco razas de fantasía y hasta ocho trabajos disponibles.



2 **EL MUNDO DE TYRIA** será colosal, y va a cambiar mucho respecto a lo que vimos en el primer *Guild Wars*.



3 **LAS QUEST** en que unimos nuestras fuerzas con jugadores de todo el mundo. Son épicas y muy variadas.

28 de agosto **NC Soft** **Rol**

GUILD WARS 2

Han transcurrido 250 años desde los hechos del primer *Guild Wars*, y muchas cosas han cambiado en Tyria... pero siguen faltando aventureros para mantener el orden.

HAY OTRO UNIVERSO DE FANTASÍA A PUNTO DE CAER en las garras del mal. Y esta vez, no podremos encargarnos del problema nosotros solitos, sino que tendremos que colaborar con miles de jugadores dentro de un mundo online persistente ¡y sin cuotas!

Nuestra primera misión en este MMORPG será construirnos un personaje, con cinco razas disponibles (humanos; sylvari, de origen vegetal; los subterráneos Asura; los corpulentos Norn y los Charr, de aspecto felino) y ocho profesiones, que combinarán habilidades ofensivas y de protección para alejarse de los arquetipos clásicos (tanque, sanador...).

ARMADOS CON NUESTRO TECLADO Y RATÓN, y con todo tipo de armas de fantasía, tendremos que cumplir diferentes quest. Y cada una de estas misiones ya no estará limitada a pocos jugadores, como en *Guild Wars*, sino que podremos afrontarlas con clanes muy numerosos. Evidentemente todos estos escenarios PVE (jugador contra entorno) serán las pequeñas piezas de un puzle que conformará una historia de proporciones épicas, y cuyo desarrollo podremos seguir gracias al mapa escalable y a las conversaciones con otros habitantes de Tyria. Además, aquellos aventureros más competitivos celebrarán las mejoras que se van a encontrar en los combates PVP (jugadores contra jugadores) y Reino contra Reino.

El componente social también estará muy cuidado, e incluso habrá un Muro de la Fama, en el que quedarán grabadas las hazañas épicas de los jugadores. Por supuesto, podremos reunirnos en ciudades como La Arboleda, Rata Sum o Hoelbrak para comerciar, reclutar nuevos amigos... y sumergirnos en este mundo repleto de sorpresas, a caballo entre la magia y la tecnología.

PRIMERA IMPRESIÓN

Su sistema sin cuotas y el "salto" para convertirse en un auténtico MMORPG (el anterior tenía quest limitados) van a compensar sus múltiples retrasos.

LAS CLAVES



1 **LOS PERSONAJES** que podremos crearnos en el editor, con cinco razas de fantasía y hasta ocho trabajos disponibles.



2 **EL MUNDO DE TYRIA** será colosal, y va a cambiar mucho respecto a lo que vimos en el primer *Guild Wars*.



3 **LAS QUEST** en que unimos nuestras fuerzas con jugadores de todo el mundo. Son épicas y muy variadas.

28 de agosto **NC Soft** **Rol**

GUILD WARS 2

Han transcurrido 250 años desde los hechos del primer *Guild Wars*, y muchas cosas han cambiado en Tyria... pero siguen faltando aventureros para mantener el orden.

HAY OTRO UNIVERSO DE FANTASÍA A PUNTO DE CAER en las garras del mal. Y esta vez, no podremos encargarnos del problema nosotros solitos, sino que tendremos que colaborar con miles de jugadores dentro de un mundo online persistente ¡y sin cuotas!

Nuestra primera misión en este MMORPG será construirnos un personaje, con cinco razas disponibles (humanos; sylvari, de origen vegetal; los subterráneos Asura; los corpulentos Norn y los Charr, de aspecto felino) y ocho profesiones, que combinarán habilidades ofensivas y de protección para alejarse de los arquetipos clásicos (tanque, sanador...).

ARMADOS CON NUESTRO TECLADO Y RATÓN, y con todo tipo de armas de fantasía, tendremos que cumplir diferentes quest. Y cada una de estas misiones ya no estará limitada a pocos jugadores, como en *Guild Wars*, sino que podremos afrontarlas con clanes muy numerosos. Evidentemente todos estos escenarios PVE (jugador contra entorno) serán las pequeñas piezas de un puzle que conformará una historia de proporciones épicas, y cuyo desarrollo podremos seguir gracias al mapa escalable y a las conversaciones con otros habitantes de Tyria. Además, aquellos aventureros más competitivos celebrarán las mejoras que se van a encontrar en los combates PVP (jugadores contra jugadores) y Reino contra Reino.

El componente social también estará muy cuidado, e incluso habrá un Muro de la Fama, en el que quedarán grabadas las hazañas épicas de los jugadores. Por supuesto, podremos reunirnos en ciudades como La Arboleda, Rata Sum o Hoelbrak para comerciar, reclutar nuevos amigos... y sumergirnos en este mundo repleto de sorpresas, a caballo entre la magia y la tecnología. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Su sistema sin cuotas y el "salto" para convertirse en un auténtico MMORPG (el anterior tenía quest limitados) van a compensar sus múltiples retrasos.



EL APARTADO VISUAL y artístico estará muy cuidado, con elementos"únicos" que nos permitirán identificar todas las regiones del mundo de Tyria.

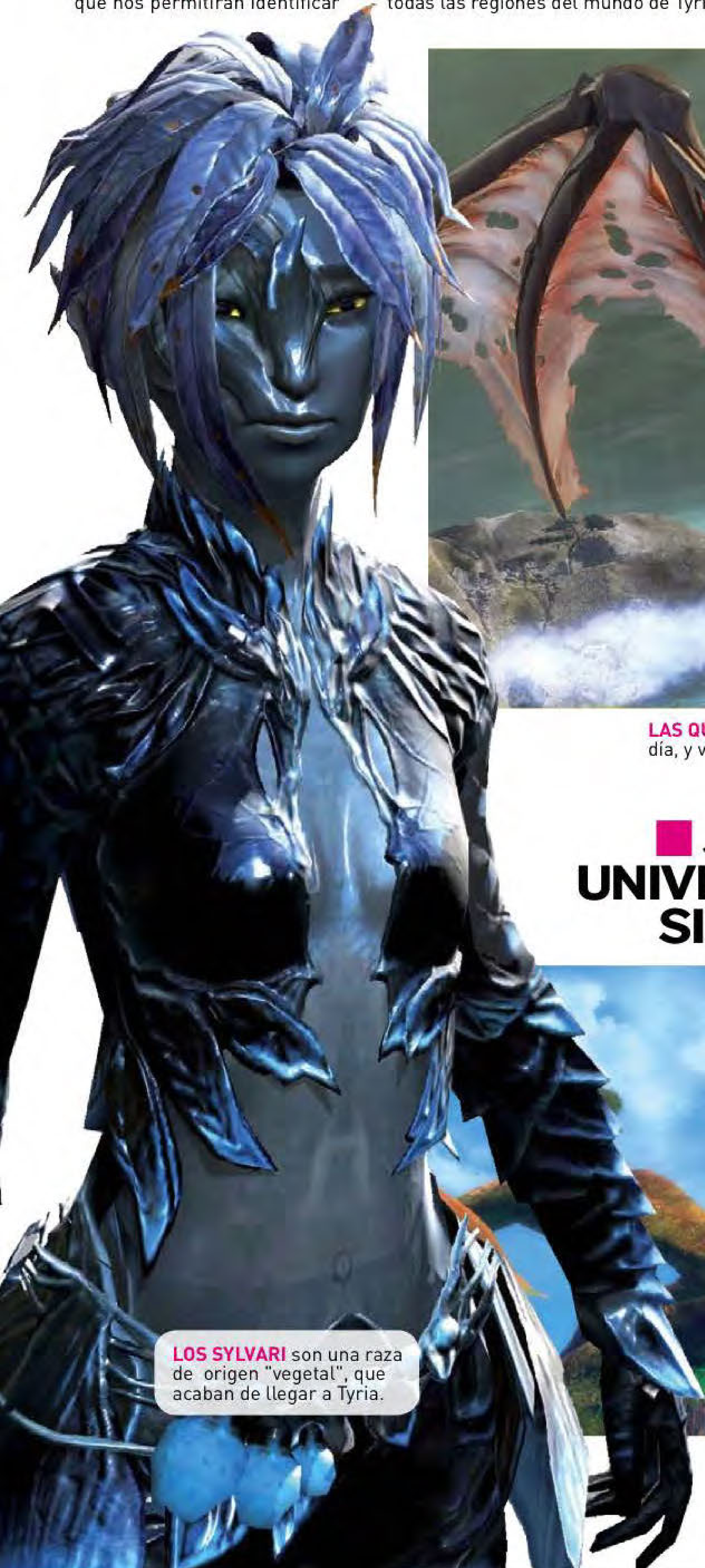


LOS COMBATES PVP contra otros jugadores, y también entre distintos reinos, estarán equilibrados y van a resultar más entretenidos que nunca.

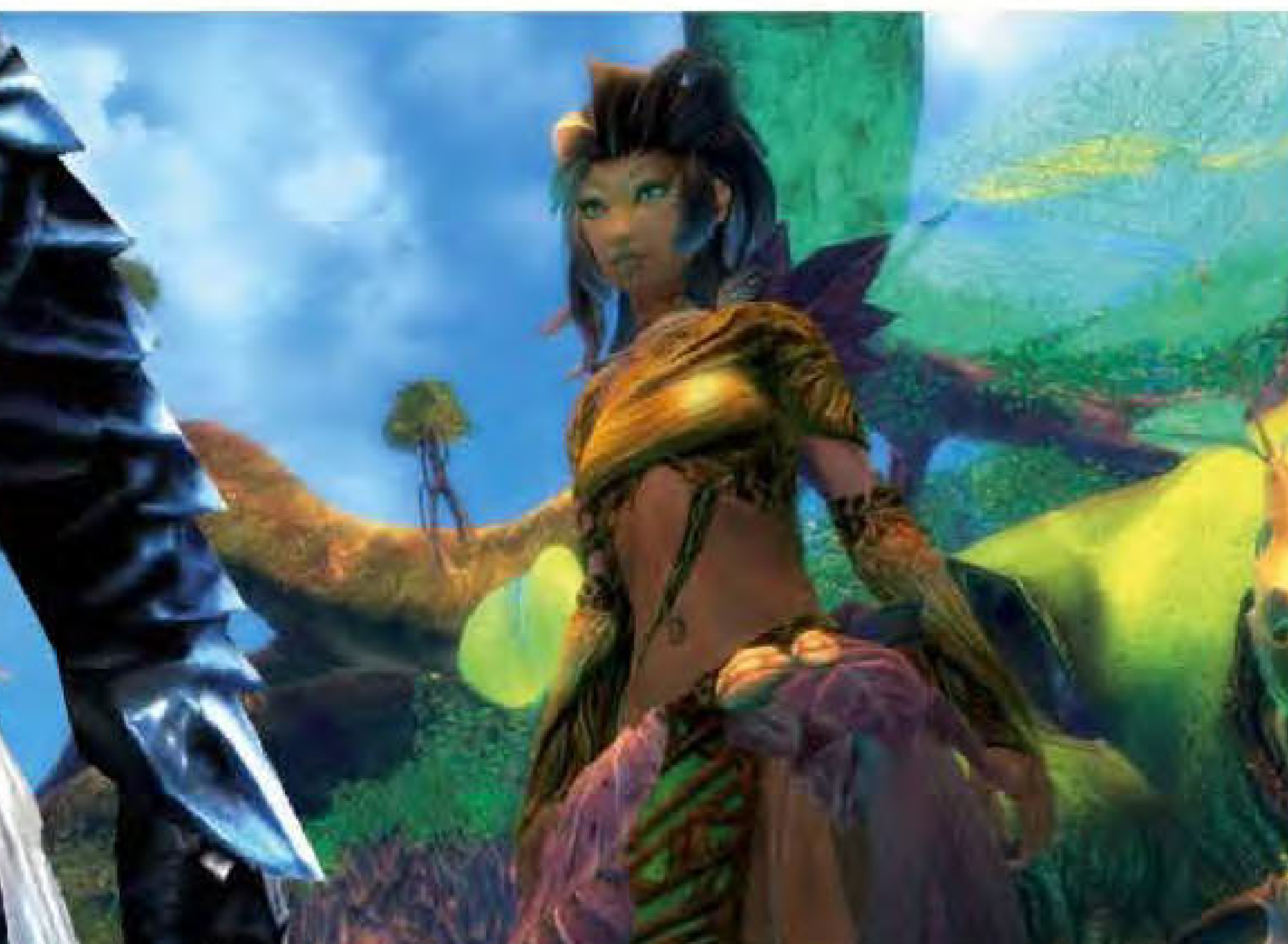


LAS QUEST ÉPICAS (en las que necesitaremos la ayuda de decenas de jugadores) estarán a la orden del día, y van a tener influencia sobre el argumento general de *Guild Wars 2*.

JUGAREMOS EN UN UNIVERSO PERSISTENTE SIN PAGAR CUOTAS



LOS SYLVARI son una raza de origen "vegetal", que acaban de llegar a Tyria.

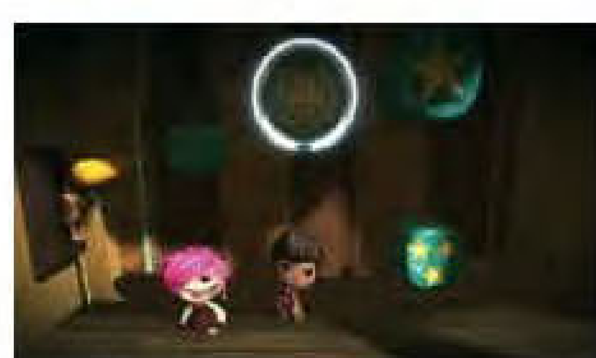


¡OJO AL DATO!

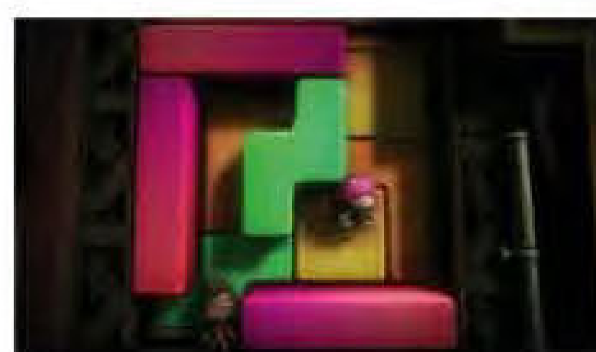


Con un sistema sin cuotas...
EL PRIMER JUEGO FUE UNA REVOLUCIÓN
El precio (mediante un desembolso único) y los mapas públicos limitados permitieron a *Guild Wars* hacerse un hueco en el terreno del todopoderoso *World of Warcraft*.

LAS CLAVES



1 **LA AVENTURA** será un poco más oscura y hará más hincapié en los personajes secundarios, pero nunca faltará el humor.



2 **LOS NIVELES FANTASIOSOS** y los homenajes a otros videojuegos no faltarán a la cita, como es tradición.



3 **MÁS FÁCIL.** El editor de niveles será más directo y cómodo gracias a la pantalla multitáctil de la consola.

19 de septiembre · Sony · Plataformas

LITTLE BIG PLANET

Las posibilidades que ofrece Vita no solo servirán aquí para jugar. También para crear el mundo más "sacktástico" que imaginéis.

HAN PASADO CUATRO AÑOS desde que los sackboys vivieron su primera aventura entre plataformas de cartón. Dos juegos para PS3 y otro para PSP sirvieron para disparar la imaginación de los jugadores, para los que el principal reto era crear el mejor nivel de todos los tiempos.

En esta primera entrega para PS Vita no cambiarán las bases: por un lado, tenemos una aventura cargada de plataformas, orbes para recoger y sencillitos puzles para resolver. Por otro, un completísimo editor con el que podremos crear cualquier nivel que se nos ocurra. La gran innovación residirá en que ahora será posible salvar la partida en los niveles y juegos que creemos. También se nos permitirá usar el micro de Vita para crear voces digitalizadas, e incluso será posible usar nuestro dedo para trazar en la pantalla la forma de los escenarios o las plataformas. ¡Más directo, imposible!

LA HISTORIA nos transportará al planeta errante de Carnivalia. Suele ser un mundo que reparte alegría por el universo, pero un misterioso ser llamado el Titiritero ha traído el caos a este mundo. Por suerte, los sackboys están ahí para salvar el día. En nuestra aventura usaremos los controles clásicos, pero también las nuevas prestaciones de Vita: tocar el panel táctil para desplazar plataformas, girar la consola para poner el mundo boca abajo... Y, como ya hemos dicho, todo eso no será más que un "tutorial" para que luego creéis vuestros juegos... HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tan simpático como siempre y más versátil que nunca. ¿Será el mejor juego de PS Vita?



EL MOTOR GRÁFICO y el diseño se han creado de cero. Aun así, podremos importar todos los trajes que tuviéramos en los juegos de PlayStation 3.



LAS PRUEBAS se basarán sobre todo en las plataformas, pero también habrá carreras, disparos... Si nada de eso os gusta, podéis crear un juego a medida

¡OJO AL DATO!

Míralo todo desde el PC...

EN LBP.ME VEMOS LOS NIVELES DE LOS FANS

Desde un ordenador podéis entrar en la web LBP.me para echar un vistazo a los niveles de los usuarios. Después, colocáis en vuestra cola los niveles que os interesen. Una vez en el juego, podréis iniciarlos automáticamente. Los que creéis vosotros también se subirán a esta web.



HABRÁ MULTIJUGADOR online para cuatro personas y también se podrán intercambiar archivos por 3G.

LAS POSIBILIDADES DE EDICIÓN Y CONTROL SE DISPARARÁN

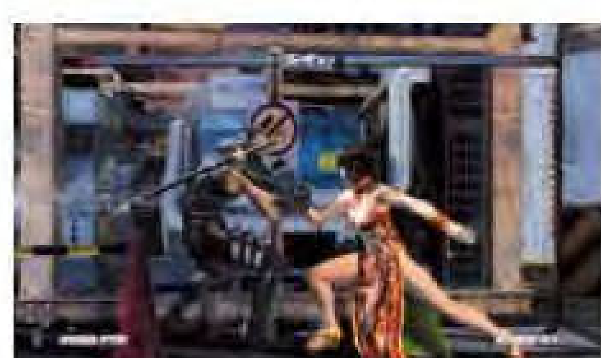


AL GIRAR LA CONSOLA podremos hacer caer a nuestro sufrido sackboy.





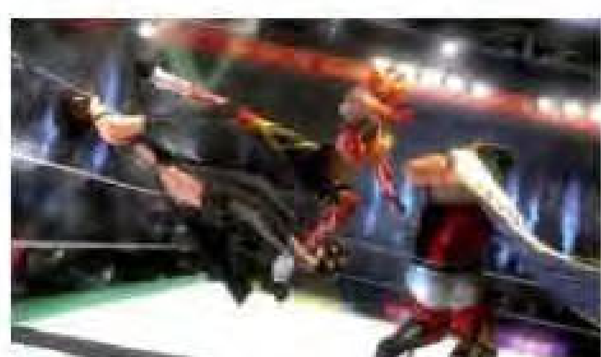
LAS CLAVESV



1 LOS LUCHADORES emblemáticos de la saga, como Ryu, o las chicas explosivas, lucirán mejor que nunca.



2 EL ESTILO de combate estará basado en combos y reversal, con pocos botones de ataque.



3 HABRÁ NUEVOS MODOS, en particular, los combates por parejas, que recordarán a *Tekken Tag Team*.

28 de septiembre ■ Tecmo ■ Lucha

DEAD OR ALIVE 5

Han pasado casi siete años desde la última entrega de este juego de lucha, pero por lo visto, sus personajes han estado entrenando todo este tiempo para no perder la forma.

■ LA SOMBRA DE TOMONOBU ITAGAKI ES ALARGADA... El polémico creador de sagas como *Ninja Gaiden* o *Dead or Alive* ya no está a la cabeza del Team Ninja, y eso se notó en el "mejorable" *Ninja Gaiden 3*. Esperemos que no ocurra lo mismo con *Dead or Alive 5*, un juego de lucha en tres dimensiones que apostará por un clásico sistema de control: pocos botones de ataque y peleas basadas en combos, agarres y "reversals", sin magias. Eso sí, esta quinta entrega incluirá una especie de supergolpe apoyado en una secuencia cinemática.

En la beta que hemos probado nos hemos encontrado dos estilos de juego: "casual" (con espectaculares giros de cámara) y "profesional" (con un enfoque clásico). En lo que respecta a los modos de juego, además del multijugador online, tendremos un modo Historia y los típicos Arcade, Versus, Time Attack, Supervivencia y Entrenamiento. Y como novedad, también habrá combates por parejas, al estilo Tag Team, con un sistema de relevos instantáneos.

Disfrutaremos estos combates con un buen plantel de personajes en el que repetirán bellezas habituales de la saga, como las vertiginosas Kasumi, Ayane o Tina, junto a guerreros como el bruto Bass Armstrong.

A TODOS ELLOS SE VAN A UNIR NUEVOS LUCHADORES, como el experto en taekwondo Rig o "fichajes" procedentes de la serie *Virtua Fighter* (Sega) como Sarah Bryant y Akira Yuki. La versión que hemos probado incluía 12 personajes, pero esperamos que el elenco final sea muy superior. Gráficamente destacarán los detallados escenarios, dinámicos y con varios planos, aunque los modelos y sus animaciones nos han parecido algo anticuados. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

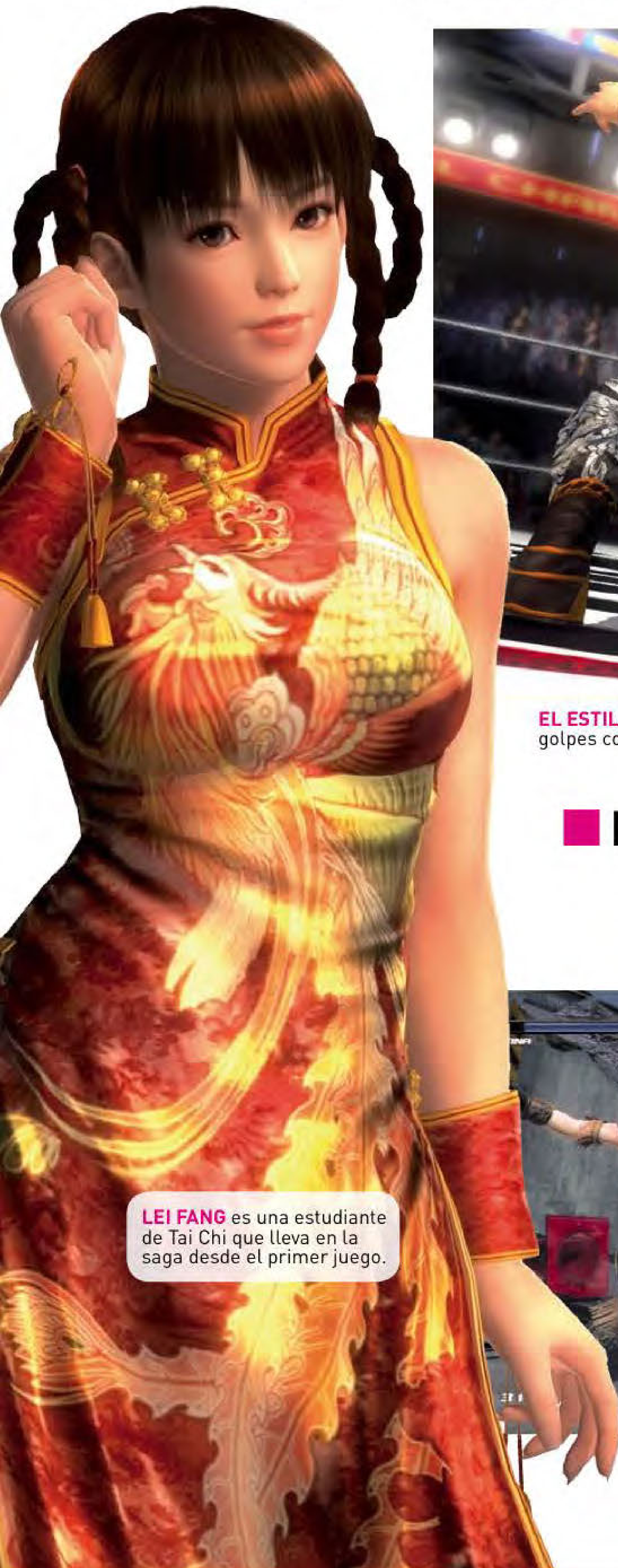
En un terreno tan disputado como el de la lucha "uno contra uno", *Dead or Alive 5* necesitará mucho más que curvas y caras guapas para hacerse un hueco.



ALGUNOS LUCHADORES DE VIRTUA FIGHTER, como el emblemático Akira Yuki, se han unido al plantel de personajes de *Dead or Alive 5*. ¿Habrá más sorpresas?



LOS ESCENARIOS estarán bastante detallados, y en la gran mayoría encontraremos elementos dinámicos que cambiarán durante el curso de la pelea.



LEI FANG es una estudiante de Tai Chi que lleva en la saga desde el primer juego.



EL ESTILO TAG TEAM nos permitirá dar el relevo a nuestro compañero en cualquier momento del juego, o ejecutar golpes conjuntos (más efectivos) durante los segundos que ambos comparten en el ring.

PODREMOS LUCHAR EN LOS MODOS CLÁSICOS Y POR PAREJAS



¡OJO AL DATO!



La edición más atractiva...

TRAJES ADICIONALES PARA LOS PRIMEROS

Tanto la edición normal (las primeras unidades) como la de coleccionista incluirán códigos para descargar un bikini "sexy" con orejas de conejita Playboy para Ayane, Hitomi y Kasumi.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

BD-DVD

Los Vengadores

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo...**
- Director **Joss Whedon**





ARGUMENTO: Tras recaudar más de 1.440 millones de dólares en taquilla, el dream team de superhéroes Marvel llega a nuestras casas el 29 de agosto con varias ediciones para salvar el mundo y, de paso, hacernos disfrutar con una batería de extras que harán las delicias de los fans.

EXTRAS: **Un viaje visual (DVD), Escenas eliminadas y extendidas, Tomas falsas, Marvel Extendido Artículo 47 (BD), Como se hizo Los Vengadores (Ed. Esp.).** ✶

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★





LIBROS

Danza de Dragones



El quinto libro de la saga Canción de Hielo y Fuego, escrita por George R.R. Martin, lleva unas semanas a la venta. Está bien volver al original tras el éxito de Juego de Tronos en la tele y la llegada de los juegos de consola y PC.

- Editorial **Gigamesh** ■ Precio **38 €**

MÚSICA

Darksiders II



Jesper Kyd, autor de la banda sonora de *Assassin´s Creed* y *Hitman*, firma también la música de *Darksiders II*. El disco está ya disponible en **www.sumthing.com** y **Amazon.co.uk**.

- Compañía **SumthingElse** ■ Precio **17€**

ESTRENOS

BD-DVD

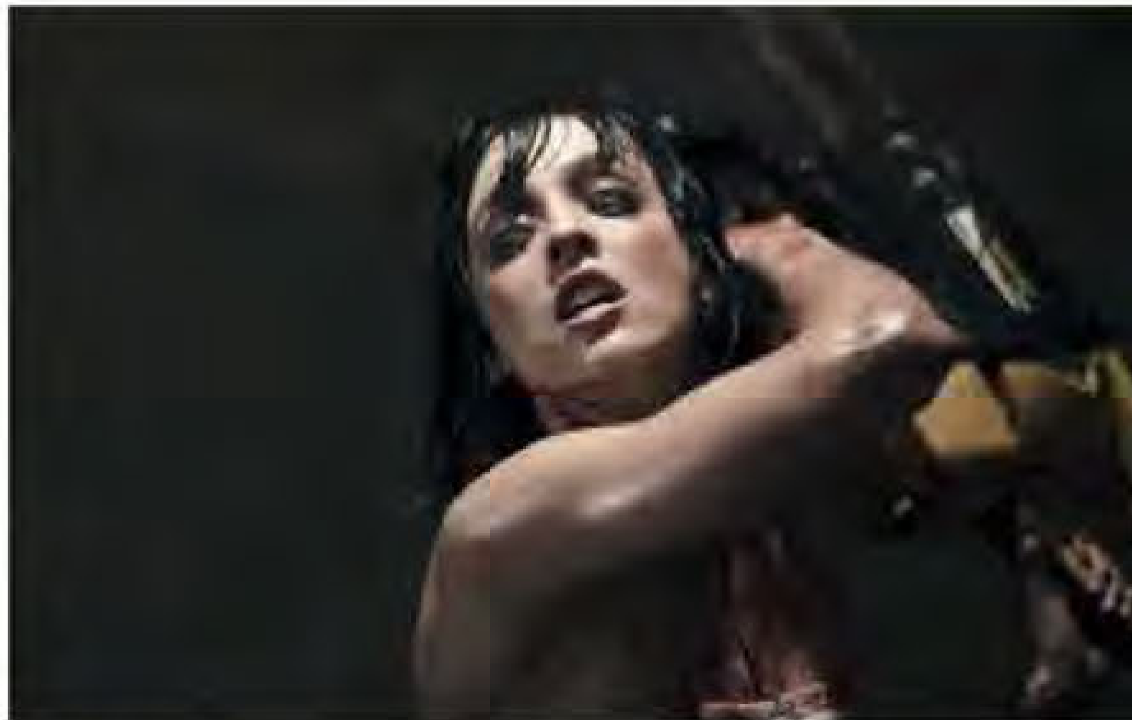




Rec 3

- Género **Terror**
- Protagonistas **Leticia Dolera, Diego Martín, Mireia Ros...**
- Director **Paco Plaza**
- Precio Blu Ray **21 €**
- También en DVD **17,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Uno de los títulos clave en la nueva hornada del terror español llega a su tercera entrega. Se trata de una precuela protagonizada por una pareja que ve como el día de su boda acaba convirtiéndose en un infierno.
EXTRAS BD: Teaser, 3 Trailers, Making of, Tomas falsas, Escenas eliminadas... ✶



La invención de Hugo

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz...**
- Director **Martin Scorsese**
- Precio **25 € (BD + DVD + Copia digital)**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: El veterano Martin Scorsese (Taxi Driver, Toro Salvaje) cambia de registro y nos trae su particular homenaje al mundo del cine en forma de cuento protagonizado por Hugo, un joven al que un secreto dejado por su padre le sirve de puerta de entrada a un misterio lleno de aventuras.
EXTRAS BD: Apunta a la Luna: el rodaje de La invención de Hugo, El mago del cine, George Méliès, Grandes efectos a escala pequeña... ✶



Infierno Blanco

- Género **Aventuras**
- Protagonistas **Liam Neeson, Dermot Mulroney...**
- Director **Joe Carnahan**
- Precio Blu Ray **20,99 €**
- También en DVD **18 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Abrigaos bien, porque esta película nos cuenta las penalidades que sufre un grupo de trabajadores de una empresa petrolífera tras estrellarse su avión en un paraje aislado de Alaska. Liderados por Liam Neeson, no solo tendrán que sobrevivir a sus heridas, sino también al acoso de una manada de lobos salvajes. ¡A sufrir tocan!
EXTRAS DVD: Entrevistas, Featurette, Audiocomentario, Galería fotográfica, Cortometraje, Tráiler. ✶

CINE

Abraham Lincoln
Cazador de Vampiros

El emblemático presidente de los EEUU lucha contra los chupasangres en esta adaptación al cine de una novela.

- Productora **20th Century Fox**
- Estreno **31 de agosto**



Desafío total

Colin Farrell protagoniza este remake de la película de ciencia ficción que protagonizó Arnold Schwarzenegger en 1990.

- Productora **Columbia Pictures**
- Estreno **14 de septiembre**



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



◀ LA SAGA TALES ES MUY ESPECIAL

La saga *Tales* mueve masas en Japón, y a los fans de aquí también les gustará saber que existe una edición especial de *Tales of Graces F* (PS3) con la banda sonora, un Como se hizo, un libro de arte y un DLC con temas exclusivos.
Más información en: www.game.es
Precio: 60,95 €



▲ UNA EDICIÓN DE "MUERTE"

La edición limitada de Darksiders II trae unos contenidos apocalípticos: un libro de arte, la banda sonora descargable, dos packs de contenidos descargables y, lo mejor de todo, una réplica de la máscara de Muerte, el protagonista, a tamaño real.
Más información en: www.game.es
Precio: 99,95 €

LA CAMISETA DEL "TEAM-ASSASSIN" ▶

Los creadores de *Assassin´s Creed III* lucieron una camiseta con un diseño exclusivo en el pasado E3, y justo ese diseño se pone ahora a la venta en la tienda de la propia web de Ubisoft. ¡A por ella!
Más información en: shop.ubi.com
Precio: 25,95 €





▲ ESTA EDICIÓN ES PIRATA, PERO TOTALMENTE LEGAL

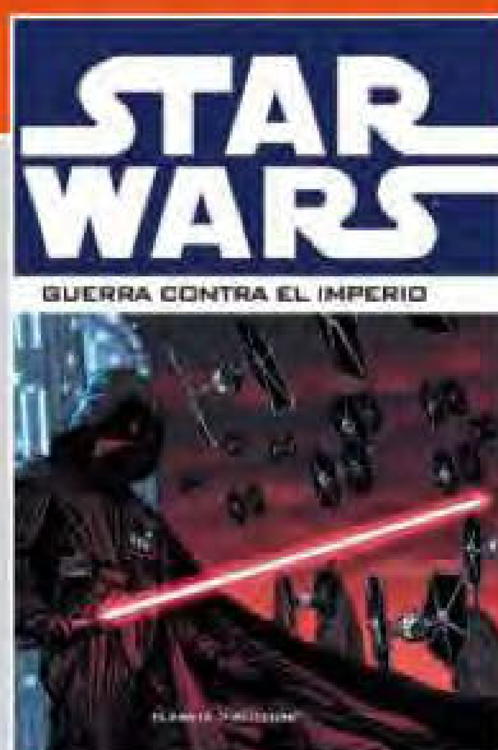
Risen 2 ha llegado a las tiendas con su ambientación pirata y una edición coleccionista que añade un CD con la banda sonora, un DVD del "making of", un libro de arte, pegatinas, un póster, y un amuleto y una bandera pirata para meteros en el papel.
Más información en: www.game.es
Precio: 76,95 €

MANGA Y CÓMIC

Star Wars: Guerra contra el Imperio

Este tomo retrocede a la época en la que la Estrella de la Muerte acaba de ser destruida. Vader y Palpatine han de enfrentarse a los traidores al Imperio. Mientras, Leia entra en el fragor de la guerra...

Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 32 €



Deadman Wonderland

Ganta es condenado a muerte por masacrar a sus compañeros, pero él no cometió el crimen. Comienza una investigación contra reloj para hallar al culpable.

Publicado por: Ivréa
Precio: 8 €



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO

ALBACETE

ALBACETE c/Feria, 16 ☎ 967 66 66 93

ALBACETE c/Nueva, 47 ☎ 967 61 03 08

HELLÍN c/Melchor de Macanaz, 36 ☎ 967 17 61 62

ALMANSA c/Corredera, 50 ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

PETRER C.C. Carrefour L16-18 Atv.Alicante-Madrid km 36,5 ☎ 965 37 46 16

TORREVIEJA c/Ramón Gallud, 35 ☎ 965 70 95 92

ASTURIAS

AVILÉS c/Fernando Morán, 2 ☎ 984 05 29 97

BALEARES

NUEVA APERTURA **IBIZA** c/Aragón, 60 ☎ 971 09 05 33

BARCELONA

EL PRAT DE LLOBREGAT Rosa Rivas i Parellada, 24 ☎ 93 370 49 29

L'AMETLLA DEL VALLES C.C. Sant Jordi L10 Carretera C-17, Km 27 ☎ 93 845 71 40

CÁDIZ

ALGECIRAS c/Alfonso XI, 4 - Pasaje Las Palomas L11 ☎ 956 668 801

CASTELLÓN

BENICARLÓ C.C. Costa de Azahar - N-340 Km 1042 ☎ 964 46 29 81

CIUDAD REAL

CIUDAD REAL c/ De La Mata, 13 ☎ 926 251 673

JAÉN

ÚBEDA Avda. Ciudad de Linares, 1 ☎ 953 75 16 41

MADRID

NUEVA DIRECCIÓN **MADRID** C.C. Alcalá Norte - L-60 Bajo c/Alcalá, 414 ☎ 91 407 56 40

ARANJUEZ Paseo del Deleite, S/N - C.C. EL DELEITE ☎ 91 892 05 49

MELILLA

MELILLA c/Carlos Ramírez de Arellano, 4-6 - L3 ☎ 952 67 94 91

MURCIA

YECLA c/Maestro Mora, 20 ☎ 968 71 84 17

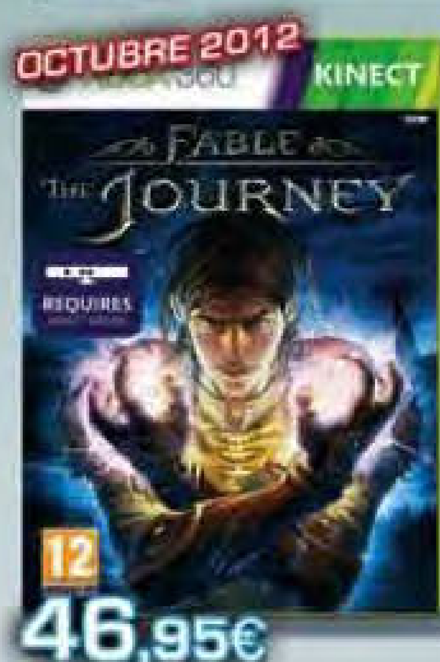
VALENCIA

VALENCIA c/Menorca, 19 - C.C. AQUA L.S-05 ☎ 96 330 47 50

ALZIRA C.C. Carrefour, L-9 - Ctra. de Albalat s/n ☎ 962 459 929

L'ELIANA C.C. EL OSITO c/ Tuejar S/N ☎ 962 72 52 13

XBOX 360 — CONSOLAS, NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

















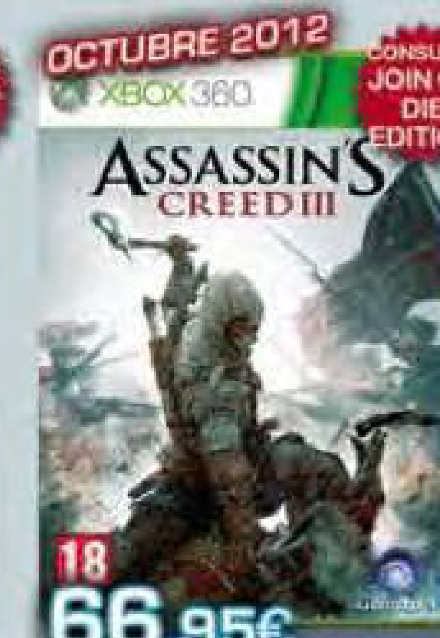




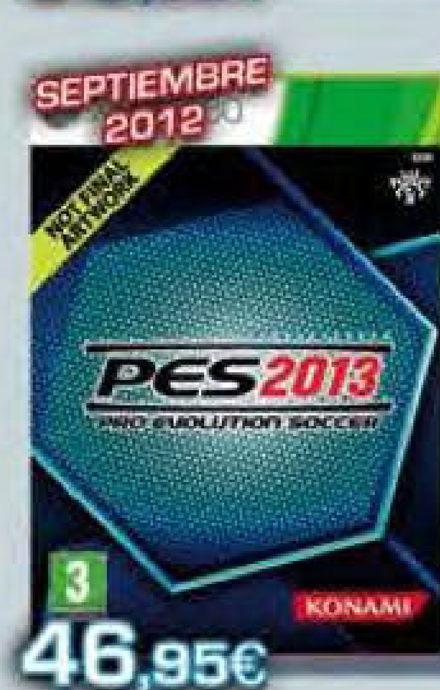








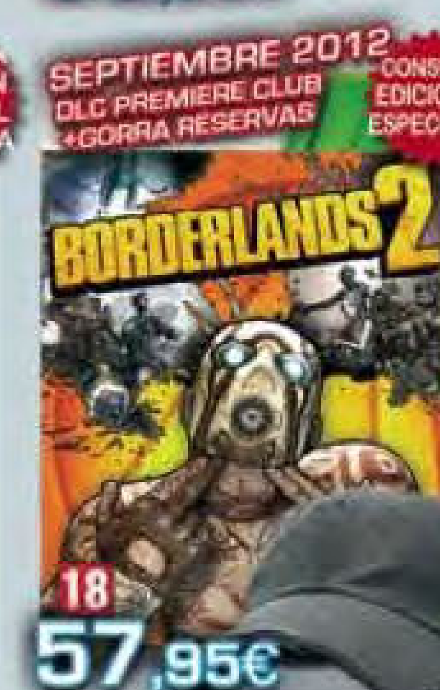












NINTENDO 3DS XL — LA CONSOLA PORTÁTIL CON LA PANTALLA MÁS GRANDE DE LA HISTORIA DE NINTENDO ¡¡¡NOVEDAD!!!





























PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

Desde el campo de batalla

Probamos el modo multijugador de Call of Duty Black Ops II. Recarga tu arma, porque el combate del año está apunto de estallar.

A LA VENTA EL 14 DE SEPTIEMBRE

Y además...

Ya se acercan los juegos más importantes del año. No os perdáis nuestras impresiones sobre FIFA, PES, Dishonored, Medal of Honor...





NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.. Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción: Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por ojd



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




LOCOSxDD
FOROXD